ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI

Il Regolamento del Giuoco del Calcio
corredato delle **Decisioni Ufficiali FIGC**
e della **Guida Pratica AIA**

Edizione 2026
aggiornata al 1° agosto

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)
Münstergasse, 9
8001 Zurich

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO (FIGC)
Via Gregorio Allegri, 14
00198 Roma

ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI (AIA)
Via Campania, 47
00187 Roma

a cura del Settore Tecnico dell'Associazione Italiana Arbitri

Sommario

Annotazioni sulle Regole del Gioco 5

REGOLE DEL GIOCO

1. Il terreno di gioco 7
2. Il pallone 21
3. I calciatori 24
4. L'equipaggiamento dei calciatori 36
5. L'arbitro 42
6. Gli altri ufficiali di gara 61
7. La durata della gara 69
8. L'inizio e la ripresa del gioco 73
9. Il pallone in gioco e non in gioco 78
10. L'esito di una gara 80
11. Fuorigioco 85
12. Falli e scorrettezze 90
13. I calci di punizione 109
14. Il calcio di rigore 113
15. La rimessa dalla linea laterale 118
16. Il calcio di rinvio 122
17. Il calcio d'angolo 124

LINEE GUIDA PRATICHE PER GLI UFFICIALI DI GARA

Introduzione 126

Posizionamento, spostamento e cooperazione 126

Body language, comunicazione e uso del fischietto 134

Altre indicazioni

- **Vantaggio** 141
- **Recupero** 141
- **Trattenere un avversario** 141
- **Fuorigioco** 142
- **Infortuni** 149

PROTOCOLLO VAR 150

PROTOCOLLO SUI LIMITI DI TEMPO PER LE SOSTITUZIONI 156

PROTOCOLLO DI VALUTAZIONE E CURE DI INFORTUNI FUORI DAL TERRENO DI GIOCO 158

PROTOCOLLO PER IL CONTO ALLA ROVESCIA PER RIMESSE LATERALI E CALCI DI RINVIO 160

LINEE GUIDA "SOLO IL CAPITANO" 161

Annotazioni sulle Regole del Gioco

Modifiche

Le Federazioni nazionali, le Confederazioni e la FIFA hanno la possibilità, se desiderano utilizzarla, di modificare tutti o alcuni dei seguenti aspetti organizzativi delle Regole del Gioco per le competizioni calcistiche di cui sono responsabili:

Per le gare di qualsiasi categoria

- il numero di sostituzioni che ciascuna squadra può utilizzare fino a un massimo di cinque*, ad eccezione del calcio giovanile in cui il numero massimo sarà determinato dalla Federazione nazionale, dalla Confederazione o dalla FIFA
- l'utilizzo di sostituzioni aggiuntive permanenti in caso di commozione cerebrale (applicando l'apposito protocollo predisposto dall'IFAB)
- l'implementazione delle linee guida "Solo il capitano"

*Vedi anche la Regola 3 per le condizioni che si applicano alle gare in cui si disputano i tempi supplementari e i dettagli sulla limitazione delle opportunità di sostituzione

Per le gare giovanili, quelle tra veterani, tra disabili e per il calcio di base:

- dimensione del terreno di gioco
- dimensione, peso e materiale del pallone
- larghezza tra i pali e altezza della traversa dal suolo (dimensioni delle porte)
- durata dei due (uguali) periodi di gioco (e due uguali periodi di gioco supplementari)
- rientro di calciatori sostituiti
- uso di espulsioni temporanee per alcune / tutte le infrazioni passibili di ammonizione

Non sono consentite ulteriori modifiche senza l'autorizzazione dell'IFAB

LEGENDA

FIFA = Fédération Internationale de Football Association
LCSA = Lega Calcio Serie A
LNPB = Lega Nazionale Professionisti Serie B
Lega Pro = Lega Italiana Calcio Professionistico
LND = Lega Nazionale Dilettanti
SGS = Settore per l'attività giovanile e scolastica
DCF = Divisione Calcio Femminile

REGOLAMENTO

1. SUPERFICIE DEL TERRENO

Il terreno di gioco deve avere una superficie di gioco interamente naturale o, se il regolamento della competizione lo consente, interamente artificiale, salvo che il regolamento della competizione consenta una combinazione integrata di materiali artificiali e naturali (sistema ibrido).

Il colore delle superfici artificiali deve essere verde.

Quando si utilizzano superfici artificiali in gare di competizioni tra squadre rappresentative di Federazioni affiliate alla FIFA o in gare internazionali di competizioni per club, la superficie deve soddisfare i requisiti del “FIFA Quality Programme for Football Turf”, salvo che l’IFAB non accordi una speciale deroga.

2. SEGNATURA DEL TERRENO

Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee continue che non devono costituire alcun pericolo; è consentito l’uso di materiale di superficie artificiale per la segnatura di terreni di gioco in erba naturale se ciò non costituisce pericolo. Queste linee fanno parte delle superfici che delimitano.

Sul terreno di gioco devono essere tracciate solo le linee indicate nella Regola 1. Laddove siano utilizzate superfici artificiali, sono consentite altre linee purché siano di un colore differente e chiaramente distinguibili dalle linee del terreno di gioco per il calcio.

Le linee che delimitano i lati più lunghi del terreno sono denominate “linee laterali”; quelle che delimitano i lati più corti “linee di porta”.

Il terreno di gioco è diviso in due metà dalla “linea mediana”, che congiunge il punto medio delle due linee laterali.

A metà della linea mediana è segnato il punto centrale del terreno di gioco. Attorno a questo punto è tracciata una circonferenza di 9,15 m di raggio.

È possibile tracciare un segmento di linea fuori del terreno di gioco a 9,15 m da ogni arco d’angolo, perpendicolarmente sia alla linea di porta sia alla linea laterale.

Tutte le linee devono essere della stessa larghezza, che non deve essere superiore a 12 cm. Le linee di porta devono avere la stessa larghezza dei pali e della traversa.

Un calciatore che traccia segni non autorizzati sul terreno di gioco deve essere ammonito per comportamento antisportivo. Se l'arbitro nota che ciò si verifica durante la gara, ammonirà il calciatore alla prima interruzione di gioco.

3. DIMENSIONI

Le linee laterali devono essere più lunghe di quelle di porta.

Lunghezza linea laterale:	minimo 90 m	massimo 120 m
Lunghezza linea di porta:	minimo 45 m	massimo 90 m

Gli organizzatori di una competizione possono stabilire la lunghezza delle linee di porta e delle linee laterali entro le dimensioni sopra indicate.

4. DIMENSIONI PER GARE INTERNAZIONALI

Lunghezza linea laterale:	minimo 100 m	massimo 110 m
Lunghezza linea di porta:	minimo 64 m	massimo 75 m

Gli organizzatori di una competizione possono stabilire la lunghezza delle linee di porta e delle linee laterali entro le dimensioni sopra indicate.

5. L'AREA DI PORTA

Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a 5,50 m dall'interno di ciascun palo della porta. Queste due linee hanno una lunghezza di 5,50 m verso l'interno del terreno di gioco e sono congiunte da una linea parallela alla linea di porta. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di porta.

6. L'AREA DI RIGORE

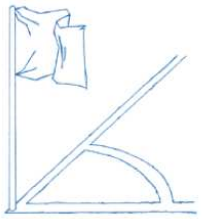
Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a 16,50 m dall'interno di ciascun palo della porta. Queste due linee hanno una lunghezza di 16,50 m verso l'interno del terreno di gioco e sono congiunte da una linea tracciata parallela alla linea di porta. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore.
All'interno di ciascuna area di rigore, a 11 m dalla linea di porta, equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore.
Con centro in tale punto deve essere tracciato all'esterno dell'area di rigore un arco di circonferenza di 9,15 m di raggio.

7. L'AREA D'ANGOLO

L'area d'angolo è delimitata da un quarto di circonferenza di un metro di raggio tracciato all'interno del terreno di gioco da ciascuna bandierina d'angolo.

8. LE BANDIERINE

A ciascun angolo del terreno di gioco deve essere infissa un'asta con bandierina. L'asta non deve essere appuntita in cima e deve avere un'altezza non inferiore a 1,50 m dal terreno.
Bandierine simili possono essere infisse a ciascuna estremità della linea mediana, all'esterno del terreno di gioco e ad almeno un metro dalla linea laterale.



Le aste delle bandierine d'angolo devono essere alte almeno m. 1,50 e non appuntite in alto

9. L'AREA TECNICA

L'area tecnica riguarda le gare che si disputano in stadi dotati di una zona con posti a sedere (panchine) per dirigenti, calciatori di riserva e calciatori sostituiti, come descritto di seguito:

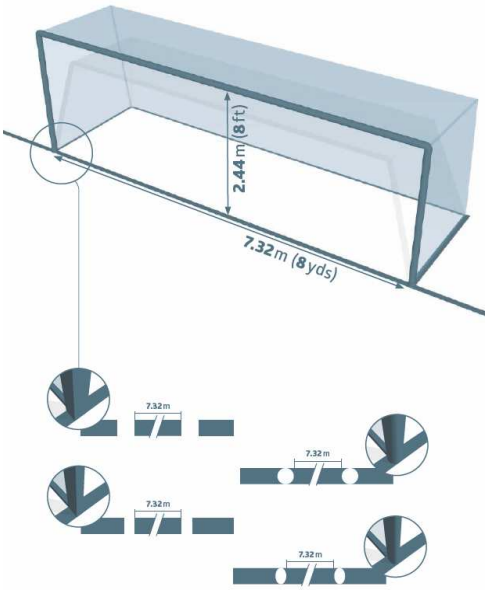
- l'area tecnica deve estendersi lateralmente soltanto un metro per parte oltre le panchine e in avanti fino a un metro dalla linea laterale
- deve essere utilizzata segnatura per delimitare l'area
- il numero delle persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica è definito dal regolamento della competizione
- le persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica:
  - devono essere identificate prima della gara in conformità con il regolamento della competizione
  - devono comportarsi in un modo responsabile
  - devono rimanere all'interno della stessa, tranne in circostanze particolari quali, ad esempio, l'ingresso sul terreno di gioco, previa autorizzazione dell'arbitro, dell'operatore sanitario o del medico per soccorrere un calciatore infortunato
- Soltanto una persona alla volta è autorizzata a dare istruzioni tattiche dall'area tecnica

10. LE PORTE

Una porta deve essere posta al centro di ciascuna linea di porta.
Le porte consistono di due pali verticali infissi a uguale distanza dalle bandierine d'angolo e congiunti alla sommità da una barra orizzontale (traversa). I pali delle porte e le traverse devono essere di materiale approvato e non devono costituire alcun pericolo. I pali e la traversa di entrambe le porte devono essere della stessa forma, la quale deve essere quadrata, rettangolare, circolare, ellittica o una combinazione di queste opzioni.

Si raccomanda che tutte le porte utilizzate in competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle confederazioni soddisfino i requisiti del "FIFA Quality Programme for Football Goals".

La distanza che separa i due pali è di 7,32 m e il bordo inferiore della traversa è situato a 2,44 m dal suolo.
La posizione dei pali della porta in relazione alla linea di porta deve essere in conformità con la seguente illustrazione:



I pali e la traversa devono essere di colore bianco e avere uguale larghezza e spessore, non superiore a 12 cm.

Se la traversa viene spostata o si rompe, il gioco deve essere sospeso fino a quando la stessa non sarà riparata o rimessa nella sua posizione. Il gioco sarà ripreso con una rimessa dell'arbitro. Se la riparazione dovesse essere impossibile, la gara dovrà essere sospesa definitivamente. L'impiego di una corda o di qualsiasi materiale flessibile o pericoloso per sostituire la traversa non è consentito.

Delle reti possono essere fissate alle porte e al suolo dietro le porte; devono essere adeguatamente sostenute e non disturbare il portiere.

Sicurezza

Le porte (incluse quelle portatili) devono essere fissate al suolo in modo sicuro.

11. TECNOLOGIA SULLA LINEA DI PORTA (GLT)

I sistemi della GLT possono essere utilizzati per verificare se una rete è stata segnata, a supporto della decisione dell'arbitro.

L'utilizzo della GLT deve essere previsto nel regolamento della competizione.

Principi della GLT

La GLT si applica solamente alla linea di porta e soltanto per determinare se una rete è stata segnata.

L'indicazione della segnatura di una rete deve essere immediata e confermata automaticamente entro un secondo dal sistema della GLT soltanto agli ufficiali di gara (tramite l'orologio dell'arbitro, con vibrazione e segnale visuale, e/o tramite l'auricolare dell'arbitro) e può anche essere inviata alla sala operativa video.

Requisiti e specifiche della GLT

Se la GLT viene utilizzata in gare ufficiali, gli organizzatori della competizione devono assicurare che il sistema (includendo tutte le modifiche potenzialmente consentite alla struttura della porta o alla tecnologia del pallone) soddisfi i requisiti del "FIFA Quality Programme for GLT".

Laddove venga utilizzata la GLT, l'arbitro deve testare la funzionalità della tecnologia prima della gara come indicato nel Manuale dei Test. Se la tecnologia non funziona in conformità con il Manuale dei Test, l'arbitro non deve utilizzare il sistema della GLT e deve riportare il fatto alle autorità competenti.

12. PUBBLICITÀ COMMERCIALE

Ogni forma di pubblicità commerciale, reale o virtuale, è vietata sul terreno di gioco, sulla superficie compresa tra la linea di porta e la rete della porta o su quella all'interno dell'area tecnica o dell'area di revisione dell'arbitro o entro un metro dalle linee perimetrali, dal momento in cui le squadre entrano sul terreno di gioco fino a quando escono per l'intervallo e dal momento in cui rientrano sullo stesso fino al termine della gara.
Nessuna forma di pubblicità è consentita sulle porte, sulle reti, sulle aste delle bandierine d'angolo o sui loro drappi e nessuno strumento estraneo (telecamere, microfoni, ecc.) può essere collocato su dette strutture.

Inoltre, la pubblicità verticale dovrà essere collocata almeno a:

- un metro dalle linee laterali
- una distanza dalla linea di porta pari alla profondità della rete della porta
- un metro dalla rete della porta

13. LOGHI ED EMBLEMI

La riproduzione reale o virtuale di loghi o emblemi della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni, degli organizzatori delle competizioni, delle Società o di altri organismi, durante la disputa della gara è vietata sul terreno di gioco, sulle reti delle porte e sulle superfici che esse delimitano al suolo, sulle porte, sulle aste delle bandiere d'angolo mentre è consentita sui loro drappi.

14. VIDEO ASSISTANT REFEREES (VAR)

Nelle gare che utilizzano i VAR devono esserci una sala operativa video e almeno un'area di revisione dell'arbitro.

Sala operativa video

La sala operativa video è il luogo in cui svolgono la propria attività il VAR (Video Assistant Referee), l'AVAR (Assistant VAR) e l'operatore video; può essere all'interno / in prossimità dello stadio o in una postazione più remota. Durante la gara solo le persone autorizzate possono entrare nella sala operativa video o comunicare con il VAR, l'AVAR e l'operatore video.

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito o un dirigente di una squadra che entra nella sala operativa video verrà espulso.

Area di revisione dell'arbitro

Nelle gare che utilizzano i VAR deve esserci almeno un'area in cui l'arbitro può procedere a una revisione "sul campo". L'area di revisione dell'arbitro deve essere:

- in una posizione visibile al di fuori del terreno di gioco
- chiaramente contrassegnata

Un calciatore titolare, di riserva, sostituito o un dirigente di una squadra che entra nell'area di revisione dell'arbitro sarà ammonito.

Decisioni Ufficiali FIGC

1. Disposizioni di carattere generale sui campi di gioco

1) I campi di gioco per essere omologati devono essere conformi a quanto stabilito dalle “Regole del Gioco” e “Decisioni Ufficiali” e ai requisiti indicati dalle norme sull’ordinamento interno delle Leghe e del SGS e della DCF e, per i campionati della LCSA, della LNPB e della Lega Pro, ai “Criteri Infrastrutturali”, previsti dal Sistema Licenze Nazionali approvato annualmente dal Consiglio Federale della FIGC.

In ogni caso, le linee del terreno di gioco devono essere tracciate con gesso o altro materiale idoneo, che ne garantisca la visibilità e non costituisca in alcun caso pericolo e devono avere la larghezza massima di 12 cm e minima di 10 cm. Nelle gare ufficiali, dietro alle porte, devono essere fissate, ai pali, alla traversa e al terreno di gioco, reti di canapa, juta, nylon o altro materiale idoneo, opportunamente collocate in modo da non disturbare il portiere. Le reti devono essere applicate in modo che siano distanti, nella parte superiore, almeno 50 cm dalla traversa e, nella parte inferiore, almeno 1,50 m dalla linea di porta. Devono inoltre essere appese ai sostegni e non sovrapposte agli stessi.

Per le misure delle porte, nelle gare della LND, della DCF e del SGS è tollerata una differenza di 2 cm in eccesso o in difetto, in deroga alla normativa internazionale.

2) Per l'inizio e la prosecuzione delle gare con la illuminazione artificiale, l'impianto deve essere dotato della potenzialità di illuminamento minimo previsto dalle disposizioni emanate dal Consiglio Federale.

Le gare iniziate con luce naturale possono validamente continuare, in qualsiasi momento, con luce artificiale, senza che ciò possa costituire elemento di irregolarità delle stesse.

3) Le società ospitanti, responsabili del regolare allestimento del campo di gioco, sono tenute a mettere a disposizione dell’arbitro idonei strumenti di misura per l’eventuale controllo della regolarità del terreno di gioco.

4) I reclami per irregolarità del terreno di gioco devono essere presentati per iscritto prima dell’inizio della gara, mentre solo le irregolarità sopravvenute nel corso della stessa possono essere contestate anche in forma verbale. In entrambe le ipotesi, l’arbitro procederà alla verifica della regolarità o meno del terreno di gioco, mentre non darà luogo ad alcuna verifica per irregolarità già esistenti a inizio gara ma contestate solo nel corso della stessa.

Per i campionati della LCSA, della LNPB, della Lega Pro e della DCF

Il terreno di gioco, le sue dotazioni, le attrezzature, l’impianto d’illuminazione, gli spazi e i servizi di supporto (spogliatoi, locali antidoping, …) devono essere conformi ai “Criteri Infrastrutturali”, previsti dal Sistema Licenze Nazionali approvato annualmente dal Consiglio Federale della FIGC, e alle disposizioni emanate dalla DCF per quanto concerne i propri Campionati Nazionali di Serie A e Serie B.

Per i campionati della LND

1) Per lo svolgimento delle gare ufficiali è richiesto un impianto di gioco, appositamente omologato.

2) I campi da gioco, per essere omologati, devono essere conformi a quanto stabilito dalle "Regole del Giuoco" e "Decisioni Ufficiali" e ai requisiti indicati dalle norme sull'ordinamento interno della LND e del SGS.

A1) per l'attività organizzata dal **Dipartimento Interregionale**:

Campionato Nazionale Serie D

I campi di gioco devono essere rispondenti alle norme di sicurezza stabilite dalla legge e ottenere il visto rilasciato dalla Commissione Provinciale di vigilanza. Devono, inoltre, possedere le caratteristiche e i requisiti previsti dal "Regolamento Impianti Sportivi". Gli impianti di nuova costruzione devono essere dotati di un terreno di gioco avente dimensioni non inferiori a metri 105 x 65. In casi eccezionali, le misure dei terreni di gioco possono essere ridotte fino a 100 m per la lunghezza e fino a 60 m per la larghezza.

Campionato Nazionale Juniores "Under 19"

TERRENI DI GIOCO

Gli impianti di gioco devono essere dotati di un terreno di gioco avente dimensioni non inferiori a metri 100 x 60. È ammessa una tolleranza non superiore al 4%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure minime regolamentari.

SPOGLIATOI

Gli spogliatoi devono essere ubicati all'interno del campo di gioco e separati per ciascuna delle due squadre e per gli ufficiali di gara. Devono essere, in ogni caso, decorosi, convenientemente attrezzati e adeguatamente protetti.

RECINZIONI

Il recinto di gioco deve essere obbligatoriamente protetto da una rete metallica di altezza non inferiore a 2,20 m o da altro sistema idoneo. Tra le linee perimetrali del terreno di gioco e il pubblico, od ostacolo fisso (muri, pali, reti, fossati, alberi, ecc.) deve risultare una distanza minima di 1,50 m (campo per destinazione).

A2) Per l'attività organizzata dai **Comitati Regionali e dai Comitati Provinciali Autonomi di Trento e Bolzano**:

TERRENI DI GIOCO

- ***Campionato di Eccellenza:*** misure minime metri 100 x 60. È ammessa una tolleranza non superiore al 4%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure minime regolamentari.

- ***Campionato di Promozione:*** misure minime metri 100 x 60. È ammessa una tolleranza non superiore al 4%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure minime regolamentari. Per motivi di carattere eccezionale adeguatamente motivati, sulla base di deroga concessa dal Presidente della LND per la durata di una stagione sportiva, è consentita l'applicazione di una tolleranza non superiore al 6%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure regolamentari.

- ***Campionato di 1ª categoria:*** misure minime metri 100 x 50. Per i terreni di gioco delle squadre di 1ª categoria è ammessa una tolleranza non superiore al 4%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure regolamentari. Per motivi di carattere eccezionale adeguatamente motivati, sulla base di deroga concessa dal Presidente della LND per la durata di una stagione sportiva, è consentita l'applicazione di una tolleranza non superiore al 6%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure regolamentari.

- ***Campionato di 2ª categoria – Campionato Regionale Juniores "Under 19":***
misure minime metri 100 x 50. Per i terreni di gioco delle squadre di 2ª categoria e del Campionato Regionale Juniores "Under 19" è ammessa una tolleranza non superiore al 6%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure minime regolamentari.

- ***Campionato di 3ª categoria, 3ª categoria – "Under 21", Juniores Provinciale "Under 19", 3ª categoria – "Under 19", Campionato "Under 18 Dilettanti", Campionato "Under21" e Attività Amatori:***
misure minime metri 90 x 45. È ammessa una tolleranza non superiore al 6%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure minime regolamentari.

SPOGLIATOI
Gli spogliatoi devono essere, in ogni caso, decorosi, convenientemente attrezzati e adeguatamente protetti.

RECINZIONI
Il recinto di gioco deve essere obbligatoriamente protetto da una rete metallica di altezza non inferiore a 2,20 m o da altro sistema idoneo. Tra le linee perimetrali del terreno di gioco e il pubblico, od ostacolo fisso (muri, pali, reti, fossati, alberi, ecc.) deve risultare una distanza minima di 1,50 m (campo per destinazione).

A3) Per l'attività svolta nell'ambito del **Calcio Femminile**:

Campionato Nazionale Serie C Femminile: misure minime metri 100 x 60. È ammessa una tolleranza non superiore al 4% sia per la larghezza che la lunghezza delle misure minime regolamentari.

Campionati Regionali: misure minime metri 90 x 45. È ammessa una tolleranza non superiore al 6% sia per la larghezza che la lunghezza delle misure minime regolamentari.
B) Ogni modifica da apportare ai campi di gioco dopo l'omologazione deve essere autorizzata dal competente Comitato o Divisione o Dipartimento. Dopo la nuova omologazione il relativo verbale deve essere affisso nello spogliatoio dell'arbitro. In assenza di modifiche, le omologazioni devono in ogni caso essere effettuate ogni quattro stagioni sportive.
C) Le porte, nelle gare ufficiali, devono essere munite di reti regolamentari.
D) Le Società ospitanti sono tenute a mettere a disposizione degli assistenti arbitrali le prescritte bandierine di cm. 45 x 45 con asta della lunghezza di cm. 45.
E) Le Società ospitanti sono tenute a dotare il terreno di gioco di due panchine sulle quali devono prendere posto, durante le gare, le persone ammesse nel recinto di gioco. Esse sono altresì tenute a predisporre, per gli ufficiali di gara e per le squadre, materiale sanitario adeguato e mettere a disposizione un numero di palloni regolamentari, sufficiente per la disputa della gara.
F) È autorizzato lo svolgimento dell'attività ufficiale dilettantistica e giovanile di calcio su campi in erba artificiale. Tutte le realizzazioni in erba artificiale devono avere necessariamente la preventiva omologazione da parte della LND.

2. Impraticabilità del terreno di gioco

1) Il giudizio sulla impraticabilità del terreno di gioco, per intemperie o per ogni altra causa, è di esclusiva competenza dell'arbitro designato a dirigere la gara.
2) L'accertamento, alla presenza dei capitani delle squadre, deve essere eseguito all'ora fissata per l'inizio della gara, dopo la verifica della presenza delle due squadre e l'identificazione dei calciatori indicati nei prescritti elenchi o nel momento in cui se ne determinino le condizioni durante lo svolgimento della stessa.
In caso di rinvio dell'inizio della gara o sospensione temporanea della stessa, l'arbitro è tenuto a ripetere detto accertamento prima di assumere la decisione definitiva. In ogni caso, il tempo massimo entro il quale iniziare o riprendere la gara non dovrà superare un tempo di gara.
3) L'arbitro può procedere all'accertamento dell'impraticabilità del terreno di gioco prima dell'ora fissata per l'inizio della gara ove siano presenti i capitani delle squadre e qualora l'impraticabilità fosse ritenuta non rimediabile entro l'ora fissata per l'inizio della gara, prescindendo dalla presenza e, quindi, dall'identificazione dei calciatori delle due squadre.
4) Le Leghe, il SGS, la DCF e i Comitati possono rinviare d'ufficio le gare che dovrebbero essere disputate su terreni di gioco la cui impraticabilità, debitamente accertata, sia tale da non rendere comunque possibile la disputa delle stesse.
5) L'obbligo dello sgombero della neve dai terreni di gioco è disciplinato dalle disposizioni emanate dalle Leghe e dal SGS e dalla DCF.

1. Che cosa sono il “terreno di gioco”, il “campo per destinazione”, il “recinto di gioco” e il “campo di gioco”?
Terreno di gioco: è il rettangolo entro il quale si svolge effettivamente il gioco.
Campo per destinazione: è una fascia piana di terreno, larga almeno 1,50 m, situata intorno al terreno di gioco e a livello dello stesso.
Recinto di gioco: è costituito dal “terreno di gioco”, dal “campo per destinazione”, dall’area tecnica, da eventuali piste, pedane e/o strutture per l’atletica o altro sport ed è delimitato da una rete o altro mezzo appropriato di recinzione.
Campo di gioco: è l’intera struttura sportiva, che comprende anche il “recinto di gioco”, gli spogliatoi e ogni altro locale annesso, con i relativi accessi.

2. Se il capitano di una squadra, anche se ritardataria, formula riserve riguardo alla regolarità del terreno di gioco e delle sue particolarità, quali sono le formalità da osservare e come deve comportarsi l’arbitro?
Le riserve devono essere presentate, per iscritto, prima dell’inizio della gara. L’arbitro provvederà alle verifiche usando gli strumenti di misura che la Società ospitante è tenuta a mettere a disposizione.
Qualora le irregolarità siano constatate e riguardino la segnatura in generale, le bandierine d’angolo e il campo per destinazione, l’arbitro inviterà la Società ospitante a eliminarle entro un termine che, a sua discrezione, ritiene compatibile con la possibilità di terminare la gara e che, comunque, non dovrà superare la durata di un tempo di gara. Se ciò non fosse possibile, l’arbitro non darà inizio alla gara. In ogni caso, l’arbitro riporterà nel rapporto di gara le riserve presentategli, allegandole in originale, le determinazioni assunte e le conseguenze relative.

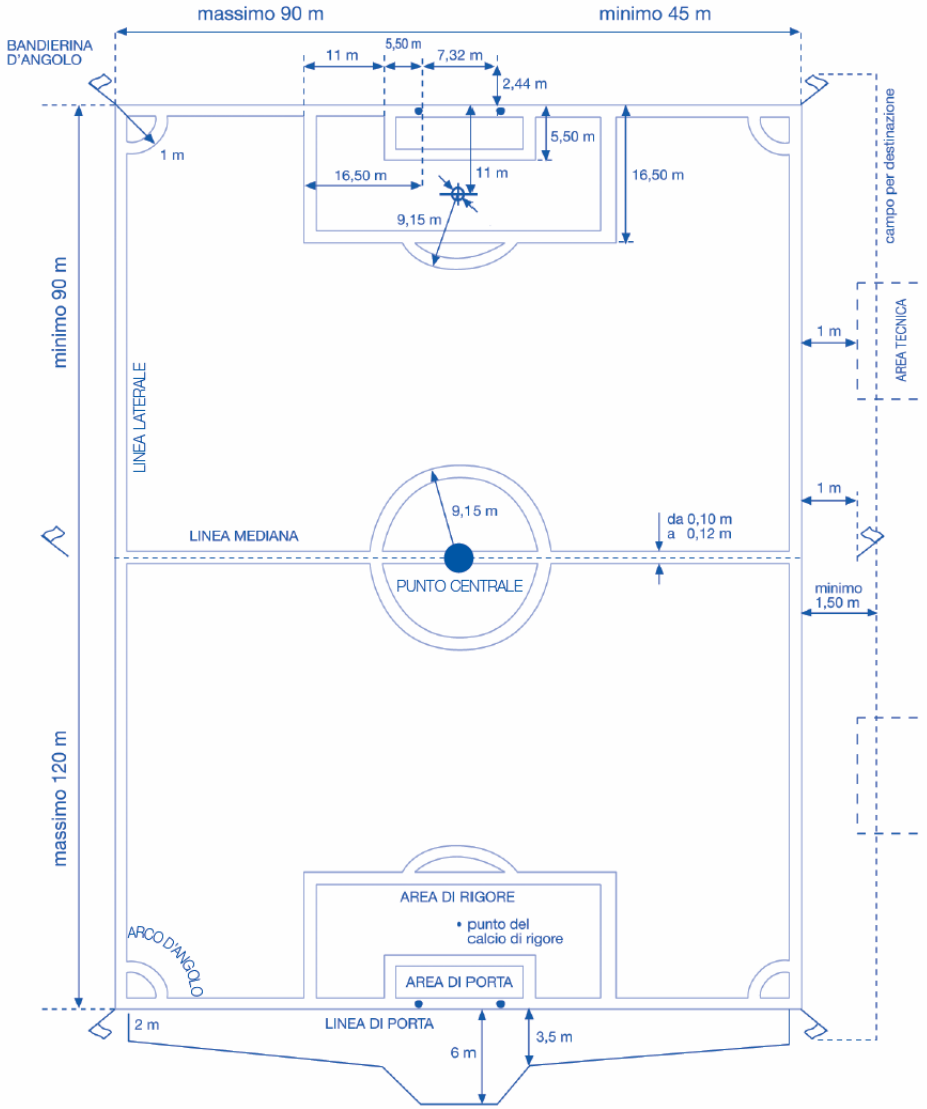
3. Se il capitano di una squadra esprime riserve per irregolarità sopravvenute nel corso di una gara, quali formalità dovrà osservare l’arbitro e come dovrà comportarsi?
L’arbitro ne prenderà atto alla presenza del capitano della squadra avversaria e si comporterà in conformità a quanto specificato nel caso precedente.
Qualora, invece, le riserve riguardino irregolarità già esistenti all’inizio della gara, l’arbitro ne prenderà ugualmente atto e ne farà pure menzione nel proprio rapporto di gara, senza però procedere ad alcuna verifica.

4. Quali sono le cause che determinano l’impraticabilità del terreno di gioco?
a) neve o fango: quando l’entità è tale da non consentire il rimbalzo del pallone e ai calciatori di giocarlo regolarmente;
b) ghiaccio: quando, in più zone del terreno di gioco, vi sono strati di ghiaccio o di neve ghiacciata che costituiscono pericolo;

c) pioggia o allagamenti: quando il pallone non rimbalza, galleggia in più zone del terreno di gioco e quando le diffuse pozzanghere non consentono una idonea segnatura del terreno stesso;
d) vento: quando la sua intensità non permette al pallone di rimanere fermo nelle riprese di gioco;
e) insufficiente visibilità a causa di nebbia o sopraggiunta oscurità: quando l'arbitro non è in grado di vedere, da una porta, la totalità del terreno di gioco, compresa la porta opposta.
Qualora l'arbitro ritenga che detti impedimenti abbiano carattere temporaneo, inviterà le squadre a tenersi a disposizione per il tempo che riterrà opportuno, entro il limite massimo previsto dalle Decisioni FIGC (un tempo di gara).
In caso di impedimenti definitivi, decreterà la sospensione definitiva della gara.
L'arbitro, in caso di sospensione temporanea, dovrà ricordarsi:
• di annotare il minuto di gara in cui è stata interrotta, dove si trovava il pallone all'atto dell'interruzione e come eventualmente dovrebbe essere ripreso il gioco;
• di avvertire le squadre, tramite i capitani, e gli assistenti ufficiali o di parte di rimanere a disposizione, fino ad avviso contrario.
Comunque, l'arbitro dovrà riferire quanto accaduto nel rapporto di gara.

5. Di quale materiale devono essere costituite le reti delle porte?
Premesso che le reti sono obbligatorie, in base alle Decisioni Ufficiali FIGC, devono essere di canapa, juta o nylon a condizione che i fili della rete in nylon non siano più sottili di quelli in canapa e juta. Non sono consentite le reti in filo di ferro.

ANNOTAZIONI



IL TERRENO DI GIOCO

• Le misurazioni devono essere effettuate a partire dal bordo esterno delle linee poiché le linee fanno parte delle aree che delimitano

• Il punto del calcio di rigore è misurato dal centro del segno al bordo esterno della linea di porta

REGOLAMENTO

1. CARATTERISTICHE E MISURE

Tutti i palloni devono essere:
- di forma sferica
- fatti di materiale idoneo
- di circonferenza compresa tra i 68 cm e i 70 cm
- di peso compreso tra i 410 g e i 450 g all'inizio della gara
- di pressione pari a 0,6 - 1,1 atmosfere (600 - 1100 g/cm²) a livello del mare

Tutti i palloni utilizzati in gare di competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle Confederazioni devono soddisfare i requisiti e riportare uno dei loghi del "FIFA Quality Programme for Footballs".
Ciascuno di questi loghi indica che il pallone è stato ufficialmente testato e soddisfa i requisiti tecnici specifici per quel logo, che sono aggiuntivi rispetto a quelli minimi indicati nella Regola 2 e devono essere approvati dall'IFAB.

Le Federazioni nazionali possono richiedere l'utilizzo di palloni riportanti uno di questi loghi nelle competizioni da esse organizzate.

Nelle gare disputate nell'ambito di una competizione ufficiale organizzata sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o delle Federazioni nazionali, è vietata ogni forma di pubblicità commerciale sul pallone, eccetto il logo / l'emblema della competizione, dell'organizzatore e il marchio del fabbricante del pallone. Il regolamento della competizione può imporre delle restrizioni circa il formato e il numero di queste diciture.

2. SOSTITUZIONE DI UN PALLONE DIFETTOSO

Se il pallone diviene difettoso:
- il gioco deve essere interrotto e ripreso con una rimessa dell'arbitro

Se il pallone diviene difettoso in occasione di un calcio d'inizio, di un calcio di rinvio, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale, la ripresa di gioco viene ripetuta.

Se il pallone diviene difettoso durante l'esecuzione di un calcio (o di un tiro) di rigore, mentre si muove in avanti e prima che tocchi un calciatore o la traversa o i pali della porta, il calcio (o il tiro) di rigore deve esse ripetuto.

Il pallone non può essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.

3. PALLONI DI RISERVA

Palloni di riserva, che soddisfino i requisiti previsti dalla Regola 2, possono essere posti intorno al terreno di gioco sempre che il loro utilizzo sia sotto il controllo dell'arbitro.

Decisioni Ufficiali FIGC

1) I palloni devono essere forniti dalla Società ospitante e devono rispettare i requisiti fissati dalla Regola 2 per quanto riguarda forma, materiale, dimensioni, peso e pressione.
2) Nelle gare della Lega PRO e LND, prima dell'inizio della gara la Società ospitante dovrà fornire all'arbitro almeno tre palloni la cui rispondenza ai requisiti citati al punto 1 deve essere verificata dall'arbitro stesso. Tali palloni dovranno rimanere a disposizione all'interno del recinto di gioco. Le alterazioni al pallone che si verifichino nel corso della gara devono essere tali da non pregiudicare il rispetto dei citati requisiti e la valutazione di ciò è demandata all'insindacabile giudizio dell'arbitro. Le alterazioni al peso del pallone dovute alle condizioni del terreno di gioco non possono, di norma, dare luogo alla sostituzione del pallone.
3) In deroga a quanto sopra, per l'attività delle categorie "pulcini" ed "esordienti" i palloni devono essere di dimensioni ridotte, convenzionalmente identificabili con il n. 4, in cuoio leggero o in gomma a doppio o triplo strato.
4) I palloni possono essere di qualsiasi colore, o anche bicolori, purché la colorazione non sia fatta tramite applicazione di vernice o altro materiale.
5) In accordo con le istruzioni dell'IFAB, per le gare della LNP è previsto l'utilizzo del "Multiple Ball Supply System" al fine di accelerare i tempi per la ripresa del gioco.
6) Per le gare della Lega Pro, della LND e del SGS l'utilizzo del "*Multiple Ball Supply System*" non è obbligatorio.

1. Quando una gara è giocata in "campo neutro", quale Società deve fornire i palloni?
Nei casi di gare in "campo neutro" per la squalifica del campo di una Società, i palloni, nel numero minimo prescritto dalle decisioni ufficiali FIGC, devono essere forniti dalla Società prima nominata. Se, invece, trattasi di una gara di spareggio o di finale, i palloni devono essere forniti da entrambe le Società, laddove non sia previsto che provveda l'organizzatore della competizione o della stessa gara.

2. Qualora prima dell'inizio fosse accertata la mancanza dei palloni di riserva prescritti, l'arbitro dovrà dare ugualmente inizio alla gara?
Sì, riportando tuttavia la circostanza nel rapporto di gara.

3. Qualora durante la gara si rendessero indisponibili tutti i palloni, come dovrà regolarsi l'arbitro?
Assegnerà un tempo ragionevole, a sua discrezione, perché la squadra ospitante possa reperire almeno un pallone idoneo per poter proseguire la gara. Trascorso infruttuosamente tale tempo, sospenderà definitivamente la gara facendo menzione dell'accaduto nel rapporto di gara.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. NUMERO DI CALCIATORI

Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di undici calciatori (titolari), uno dei quali deve essere il portiere. Nessuna gara potrà iniziare o proseguire se l'una o l'altra squadra ha meno di sette calciatori (titolari) – escluse le espulsioni temporanee o i periodi di un minuto fuori dal terreno di gioco previsti dal "protocollo sui limiti di tempo per le sostituzioni" e dal "protocollo di valutazione e trattamento di infortuni fuori dal terreno di gioco".
In linea di principio, laddove una squadra sia responsabile del non proseguimento e/o della sospensione definitiva di una gara perché dispone di meno di sette calciatori, la gara sarà considerata persa da tale squadra, fatte salve le disposizioni del regolamento della competizione in questione.

Se una squadra ha meno di sette calciatori (titolari) perché uno o più di questi sono usciti deliberatamente dal terreno di gioco, l'arbitro non è obbligato a interrompere il gioco e può applicare il vantaggio; la gara, però, non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di sette calciatori (titolari).

Se il regolamento di una competizione prevede che tutti i calciatori (titolari e di riserva) debbano essere iscritti in elenco prima del calcio d'inizio e una squadra inizia una gara con meno di undici calciatori (titolari), soltanto i calciatori titolari e di riserva iscritti nell'elenco iniziale potranno prendere parte alla gara al loro arrivo.

2. NUMERO DI SOSTITUZIONI

Competizioni ufficiali

Il numero, fino a un massimo di cinque, di calciatori di riserva utilizzabili in gare di competizioni ufficiali sarà determinato dalla FIFA, dalla Confederazione o dalla Federazione nazionale. Nelle competizioni maschili e femminili tra prime squadre di club della massima divisione o tra prime squadre in competizioni internazionali, in cui le regole della competizione consentono che vengano utilizzati un massimo di cinque calciatori di riserva, ciascuna squadra:
• ha un massimo di tre opportunità di sostituzione[1]
• può effettuare, in aggiunta sostituzioni durante l'intervallo

[1] se entrambe le squadre effettuano una sostituzione contemporaneamente, si conterà che ciascuna di esse ha utilizzato un'opportunità di sostituzione. Più sostituzioni (e richieste di sostituzioni) da parte di una squadra durante la stessa interruzione di gioco contano come un'unica opportunità di sostituzione utilizzata

Tempi supplementari

• Se una squadra non ha utilizzato il numero massimo di calciatori di riserva e/o opportunità di sostituzione, eventuali calciatori di riserva e opportunità di sostituzione non utilizzati possono essere utilizzati nei tempi supplementari

• Laddove le regole della competizione consentano alle squadre di utilizzare un calciatore di riserva in più nei tempi supplementari, ogni squadra avrà un'opportunità di sostituzione aggiuntiva

• Le sostituzioni possono essere effettuate anche nel periodo tra la fine dei tempi regolamentari e l'inizio dei tempi supplementari e nell'intervallo tra i tempi supplementari - queste non contano come opportunità di sostituzione utilizzate

Il regolamento della competizione deve stabilire:

• quanti calciatori di riserva è possibile inserire negli elenchi dei partecipanti alla gara, da un minimo di tre a un massimo di quindici

• se è consentito utilizzare un'ulteriore sostituzione qualora si disputino i tempi supplementari (indipendentemente dal fatto che la squadra abbia già utilizzato o no tutte le sostituzioni consentite)

Altre gare

Nelle gare tra squadre nazionali "A", un massimo di quindici calciatori di riserva può essere inserito negli elenchi dei partecipanti e possono essere effettuate fino a un massimo di otto sostituzioni, a meno che le due squadre non concordino che ne possono essere effettuate di più, fino a un massimo di undici, nel qual caso l'arbitro deve essere informato prima della gara. Si applicano le restrizioni e le procedure relative alle opportunità di sostituzione in vigore nelle competizioni ufficiali.

In tutte le altre gare, è consentito un maggior numero di sostituzioni, purché:

• le squadre in questione raggiungano un accordo sul numero massimo

• l'arbitro ne sia informato prima della gara

Se l'arbitro non ne viene informato o se un accordo non viene raggiunto prima della gara, non saranno consentite più di sei sostituzioni per ciascuna squadra.

Rientro dei calciatori sostituiti

Previo consenso della Federazione nazionale, della Confederazione o della FIFA, il rientro di un calciatore sostituito viene consentito soltanto nelle competizioni giovanili, in quelle di veterani, di calciatori diversamente abili e nel calcio di base.

Sostituzioni permanenti aggiuntive per commozione cerebrale

Le competizioni possono utilizzare ulteriori sostituzioni permanenti in caso di commozione cerebrale in conformità con l'apposito protocollo.

3. PROCEDURA DELLA SOSTITUZIONE

I nominativi dei calciatori di riserva devono essere forniti all'arbitro prima dell'inizio della gara. Un calciatore di riserva il cui nome non è stato iscritto in elenco prima dell'inizio della gara non potrà partecipare alla stessa.

Per sostituire un calciatore titolare con uno di riserva, è necessario attenersi al "protocollo sui limiti di tempo per le sostituzioni" e alle seguenti disposizioni:

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga
- il calciatore che viene sostituito:
  - riceve l'autorizzazione dell'arbitro per uscire dal terreno di gioco, a meno che sia già fuori di esso, e deve uscire dal punto della linea perimetrale a lui più vicino, a meno che l'arbitro non indichi che può uscire direttamente e immediatamente all'altezza della linea mediana o da un altro punto (ad esempio, per motivi di sicurezza o per infortunio)
  - deve uscire dal terreno di gioco entro dieci secondi dall'esposizione del tabellone per la sostituzione o, in assenza del tabellone, dal segnale dell'arbitro che indica l'effettuazione della sostituzione, salvo nei casi in cui ciò non sia possibile per motivi di sicurezza o a causa di infortunio
  - deve andare immediatamente nell'area tecnica o negli spogliatoi e non potrà più partecipare alla gara, fatto salvo il caso in cui sia consentito il rientro dei calciatori sostituiti

  Qualora vi siano più sostituzioni durante la stessa interruzione, tutti i calciatori sostituiti devono uscire dal terreno di gioco entro dieci secondi dall'indicazione dell'ultima sostituzione.
- se un calciatore che deve essere sostituito rifiuta di uscire dal terreno di gioco, il gioco prosegue

Il calciatore di riserva entrerà sul terreno di gioco soltanto:

- durante un'interruzione di gioco
- all'altezza della linea mediana
- dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito
- dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro

La sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore di riserva entra sul terreno di gioco; da quel momento, chi ne è uscito diventa un calciatore sostituito e il subentrante diventa un titolare e può eseguire qualsiasi ripresa di gioco.
Tutti i calciatori di riserva o sostituiti sono sottoposti all'autorità dell'arbitro, indipendentemente dal fatto che giochino o meno.

4. CAMBIO DEL PORTIERE

Ciascun calciatore titolare può scambiare il ruolo con il portiere se:

- l'arbitro ne è stato informato prima che avvenga il cambio
- lo scambio di ruolo viene effettuato durante un'interruzione di gioco

5. INFRAZIONI E SANZIONI

Se un calciatore di riserva iscritto in elenco inizia la gara al posto di un compagno designato titolare e l'arbitro non viene informato di questo cambio:
• l'arbitro consente al calciatore di riserva di proseguire a giocare (da titolare)
• nessun provvedimento disciplinare viene assunto nei confronti del calciatore di riserva
• il calciatore in origine titolare può divenire un calciatore di riserva
• il numero delle sostituzioni non viene diminuito
• l'arbitro riporta l'accaduto alle autorità competenti (nel rapporto di gara)

Se una sostituzione viene effettuata durante l'intervallo tra i due periodi di gioco o prima dell'inizio dei tempi supplementari, la procedura deve essere completata prima che riprenda la gara. Se l'arbitro non ne viene informato, il calciatore di riserva entrato sul terreno di gioco potrà continuare a giocare, senza che venga assunto alcun provvedimento disciplinare e il fatto dovrà essere riportato alle autorità competenti (nel rapporto di gara).

Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza l'autorizzazione dell'arbitro, quest'ultimo:
• consentirà che il gioco prosegua
• ammonirà entrambi i calciatori alla prima interruzione di gioco, ma non se lo scambio avviene durante l'intervallo tra i due periodi di gioco (incluso l'intervallo dei tempi supplementari) o nel periodo tra la fine della gara e l'inizio dei supplementari e/o dei tiri di rigore

Salvo nei casi in cui non sia possibile uscire dal terreno di gioco entro dieci secondi per motivi di sicurezza o a causa di infortunio, se il calciatore sostituito non è uscito dal terreno di gioco entro i dieci secondi previsti:
• il calciatore che viene sostituito deve comunque uscire dal terreno di gioco; sarà ammonito solo se ritarda eccessivamente la ripresa del gioco oltre i dieci secondi
• il calciatore di riserva non può ancora entrare sul terreno di gioco
• il gioco riprende
• la sostituzione non può essere annullata né può essere utilizzato un calciatore di riserva diverso
• il calciatore di riserva può entrare sul terreno di gioco solo con l'autorizzazione dell'arbitro durante la prima interruzione di gioco dopo che è trascorso un minuto dalla ripresa del gioco

Per qualsiasi altra infrazione:
• i calciatori in questione devono essere ammoniti
• il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto

6. ESPULSIONE DEI CALCIATORI TITOLARI E DI RISERVA

Un calciatore titolare che viene espulso:

• prima della consegna all'arbitro dell'elenco dei partecipanti alla gara, non può esservi inserito a nessun titolo

• dopo la consegna dell'elenco dei partecipanti alla gara e prima del calcio d'inizio della gara, può essere rimpiazzato solo da un calciatore di riserva indicato in elenco, che a sua volta non può essere rimpiazzato; il numero delle sostituzioni che la squadra può effettuare non verrà diminuito

• dopo il calcio d'inizio, non può essere rimpiazzato

Un calciatore di riserva, indicato in elenco, che viene espulso prima o dopo del calcio d'inizio della gara, non potrà essere rimpiazzato.

7. PERSONE IN PIÙ SUL TERRENO DI GIOCO

L'allenatore e le altre persone indicate sull'elenco dei partecipanti alla gara (con l'eccezione dei calciatori titolari e di riserva) sono da considerarsi compresi nella dicitura "dirigenti". Chiunque non indicato sull'elenco della squadra come calciatore titolare, di riserva o dirigente sarà considerato un "corpo estraneo".

Se un dirigente, un calciatore di riserva, sostituito o espulso o un "corpo estraneo" entra sul terreno di gioco, l'arbitro deve:

• interrompere il gioco soltanto se c'è un'interferenza con il gioco

• fare uscire la persona alla prima interruzione di gioco

• assumere i provvedimenti disciplinari appropriati

Se il gioco viene interrotto e l'interferenza era da parte di

• un dirigente, un calciatore di riserva, sostituito o espulso, il gioco riprende con un calcio di punizione diretto o di rigore

• un "corpo estraneo", il gioco riprende con una rimessa dell'arbitro

Se il pallone sta entrando in porta e l'interferenza non impedisce a un calciatore difendente di giocare il pallone, la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è stato contatto con il pallone) a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante

8. CALCIATORE FUORI DEL TERRENO DI GIOCO

Se un calciatore che necessita dell'autorizzazione dell'arbitro per rientrare sul terreno di gioco, rientra senza autorizzazione dell'arbitro, quest'ultimo dovrà:

• interrompere il gioco (ma non immediatamente, se il calciatore non interferisce con il gioco o con un ufficiale di gara o se il vantaggio può essere applicato)

• ammonire il calciatore per essere entrato sul terreno di gioco senza autorizzazione

Se l'arbitro interrompe il gioco, questo sarà ripreso:
• con un calcio di punizione diretto dal punto in cui avviene l'interferenza
• se non c'è stata interferenza, con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto

Un calciatore che oltrepassa una linea perimetrale come parte di un'azione di gioco non commette un'infrazione.

9. RETE SEGNATA CON UNA PERSONA IN PIÙ SUL TERRENO DI GIOCO

Se, dopo che è stata segnata una rete, l'arbitro si accorge, prima che il gioco riprenda, che c'era una persona in più sul terreno di gioco nel momento in cui la rete è stata segnata, e quella persona ha interferito con il gioco:
• l'arbitro non convaliderà la rete se la persona in più era:
  – un calciatore titolare (entrato senza autorizzazione), di riserva, sostituito o espulso o un dirigente della squadra che ha segnato la rete; il gioco viene ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui si trovava la persona in più
  – un "corpo estraneo" che ha interferito con il gioco, salvo che una rete venga segnata come descritto nel paragrafo "persone in più sul terreno di gioco"; il gioco viene ripreso con una rimessa dell'arbitro
• l'arbitro convaliderà la rete se la persona in più era:
  – un calciatore titolare (entrato senza autorizzazione), di riserva, sostituito o espulso o un dirigente della squadra che ha subito la rete
  – un "corpo estraneo" che non ha interferito con il gioco

In tutti i casi, l'arbitro deve fare allontanare dal terreno di gioco la persona in più.

Se, dopo che è stata segnata una rete e il gioco è ripreso, l'arbitro si accorge che c'era una persona in più sul terreno di gioco quando la rete è stata segnata, questa non può essere annullata. Se la persona in più è ancora sul terreno di gioco, l'arbitro deve:
• interrompere il gioco
• fare allontanare la persona in più
• riprendere il gioco con una propria rimessa o con un calcio di punizione, come appropriato

L'arbitro deve riportare l'episodio alle autorità competenti (nel rapporto di gara).

10. IL CAPITANO DI UNA SQUADRA

Ciascuna squadra deve avere sul terreno di gioco un capitano che indossa una fascia da braccio identificativa. Il capitano di una squadra non gode di uno status speciale o di privilegi, ma ha un grado di responsabilità per il comportamento della propria squadra.
Le competizioni possono implementare le linee guida "solo il capitano" (vedi pagine finali di questa pubblicazione)

Decisioni Ufficiali FIGC

Adempimenti preliminari alla gara

1) Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro le tessere dei calciatori, laddove previste, o l'ultimo tabulato dei tesserati ricevuto dalla FIGC, unitamente ai documenti di identificazione e a un elenco, redatto almeno in duplice copia, nel quale devono essere annotati i nominativi dei calciatori, del capitano e del vice capitano, individuati tra i calciatori titolari, del dirigente accompagnatore ufficiale, del dirigente addetto agli ufficiali di gara (solamente per la Società ospitante) e di tutte le altre persone che possono accedere al recinto di gioco, con l'indicazione delle relative tessere o della matricola del tabulato.
2) Una copia dell'elenco di cui al comma precedente deve essere controfirmata dall'arbitro e consegnata al capitano o al dirigente dell'altra squadra prima dell'inizio della gara. La mancata osservanza di tale adempimento non costituisce motivo di reclamo, a meno che l'arbitro, nonostante sia stato espressamente e tempestivamente sollecitato, abbia omesso di provvedervi.
3) Le variazioni eventualmente apportate all'elenco di gara dopo la consegna all'arbitro, purché ammesse, devono essere trascritte, a iniziativa della Società che le apporta, anche sulla copia di spettanza dell'altra Società.
4) Il dirigente accompagnatore ufficiale e il capitano hanno diritto di avere in visione dall'arbitro le tessere, il tabulato nonché i documenti di identificazione dei componenti la squadra avversaria, prima e anche dopo lo svolgimento della gara. Hanno anche diritto, in casi eccezionali, di esigere che l'arbitro ritiri, ai fini dell'inoltro al competente organo federale e per il compimento di eventuali accertamenti, le tessere dei calciatori e il tabulato presentato.
5) Il calciatore sprovvisto di tessera, se prevista, o non ancora registrato nei tabulati, può prendere ugualmente parte alla gara qualora il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra attesti per iscritto, con conseguente responsabilità propria e della Società, che il calciatore stesso è regolarmente tesserato o che la Società ha inoltrato al competente organo federale, entro il giorno precedente la gara, una regolare richiesta di tesseramento.
6) Il possesso della tessera federale, se prevista, o la registrazione nei tabulati, ottenuta nel rispetto delle disposizioni regolamentari, legittima il calciatore, ove non ricorrano impedimenti ad altro titolo, a prendere parte alle gare sino a eventuale revoca o decadenza del tesseramento a favore della Società.

Identificazione dei calciatori

1) L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di gioco i calciatori, e di consentire la loro partecipazione alla gara deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Deve altresì provvedere a identificarli in uno dei seguenti modi:

a) attraverso la propria personale conoscenza;
b) mediante un documento di riconoscimento in corso di validità rilasciato dalle Autorità competenti ovvero fotocopia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
c) mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
d) mediante apposite tessere (o attestazioni sostitutive) eventualmente rilasciate, anche in modo telematico, dalle Leghe, dal SGS, dalla DCF e dai Comitati.

Sostituzioni di calciatori

1) Nel corso delle gare ufficiali di competizioni dove partecipano le prime squadre di Serie A maschile e di Serie A femminile, in ciascuna squadra possono essere sostituiti/e tre calciatori / calciatrici, indipendentemente dal ruolo ricoperto.
2) Nel corso delle altre gare di campionato e di manifestazioni ufficiali, fatta eccezione per quanto previsto al comma successivo, in ciascuna squadra possono essere sostituiti/e cinque calciatori / calciatrici, indipendentemente dal ruolo ricoperto.
3) Nelle gare dei Campionati delle categorie allievi e giovanissimi, organizzate in ambito nazionale e periferico, ciascuna squadra può sostituire sette calciatori / calciatrici, indipendentemente dal ruolo ricoperto.
4) I calciatori espulsi non possono essere sostituiti da quelli di riserva.
5) I calciatori di riserva, finché non partecipano al gioco, devono prendere posto, indossando una tuta, sulla panchina assegnata alla propria squadra e sono soggetti alla disciplina delle persone ammesse nel recinto di gioco. È consentito, agli stessi lasciare temporaneamente la panchina solo per svolgere attività fisica di riscaldamento indossando indumenti che li differenzino in maniera chiara dagli altri calciatori partecipanti al gioco e dai calciatori di riserva dell'altra squadra.
6) I calciatori eventualmente inibiti a prendere parte al gioco prima che la gara abbia inizio possono essere sostituiti soltanto da calciatori di riserva iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro.
7) I calciatori di riserva iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro che vengano espulsi, prima che la gara abbia inizio o anche durante lo svolgimento della stessa, non possono essere sostituiti.
8) Per le competizioni ufficiali organizzate dalla LCSA e dalla Lega Pro, nell'elenco che viene consegnato all'arbitro prima dell'inizio della gara, possono essere indicati un massimo di quindici calciatori di riserva tra i quali saranno scelti gli eventuali sostituti. Per le competizioni ufficiali organizzate dalla LNPB, nell'elenco che viene consegnato all'arbitro prima dell'inizio della gara possono essere indicati un massimo di dodici calciatori di riserva tra i quali saranno scelti gli eventuali sostituti. Per le competizioni ufficiali organizzate dalle altre Leghe e dal SGS, limitatamente ai campionati regionali e provinciali allievi e giovanissimi, nel predetto elenco possono essere indicati sino a un massimo di sette calciatori di riserva tra i quali saranno scelti gli eventuali sostituti. Per le competizioni

organizzate dal Dipartimento Interregionale e per i soli campionati Nazionali allievi e giovanissimi, nell'elenco dei calciatori di riserva possono essere indicati un massimo di 9 calciatori, tra i quali saranno scelti gli eventuali sostituti.
Per le competizioni ufficiali organizzate dalla DCF nell'elenco che viene consegnato all'arbitro prima dell'inizio della gara possono essere indicate un massimo di nove calciatrici di riserva tra le quali saranno scelte le eventuali sostitute.
9) La segnalazione all'arbitro dei calciatori che si intendono sostituire sarà effettuata, a gioco fermo, all'altezza della linea mediana e fuori del terreno di gioco, a mezzo di cartelli riportanti i numeri di maglia dei calciatori che devono uscire dal terreno stesso, ove previsti.

Calciatori ritardatari o rientranti

1) I calciatori (titolari) ritardatari, anche se non iscritti in elenco, hanno diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, previa identificazione e comunque con l'assenso dell'arbitro.
2) I calciatori di riserva ritardatari, purché già iscritti nell'elenco di gara prima dell'inizio della stessa, hanno diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, previa loro identificazione da parte dell'arbitro.

GUIDA PRATICA AIA

1. Quale valore dovrà attribuirsi agli elenchi nominativi dei calciatori componenti le squadre, che devono essere presentati all'arbitro prima dell'inizio della gara?
Un valore decisivo ai fini della partecipazione alla gara, nonché dell'individuazione dei calciatori. Le squadre possono cambiare i nominativi già indicati fino a che il gioco non abbia avuto inizio. L'elenco può, ancora, essere integrato, anche dopo che la gara è iniziata, per l'eventuale arrivo di calciatori titolari ritardatari.

2. Come dovrà regolarsi l'arbitro se, durante l'identificazione dei partecipanti alla gara, riscontrerà palese differenza tra il volto di un calciatore e quello impresso sulla foto del documento di riconoscimento?
Chiederà altro documento valido di riconoscimento e, in mancanza, esperirà ogni tentativo per una indubbia identificazione (es. fotografia insieme con il calciatore). Se ciò non è possibile ritirerà il documento (soltanto se si tratta di tessera federale o di attestazione sostitutiva) e farà sottoscrivere una dichiarazione sull'identità del calciatore dal dirigente responsabile e dal calciatore stesso, che comunque deve essere ammesso al gioco. Del tutto farà menzione nel rapporto di gara, a cui allegherà la documentazione sopra citata.

3. Un calciatore privo di tessera federale o di un qualsiasi documento di riconoscimento, chiede di partecipare alla gara rilasciando all'arbitro una dichiarazione circa la propria identità. Come dovrà regolarsi l'arbitro?
Prima di consentire la presenza dei calciatori nel recinto di gioco, l'arbitro deve procedere a identificarli secondo la procedura indicata nelle Decisioni Ufficiali FIGC. Fatto salvo il caso di conoscenza personale del calciatore da parte dell'arbitro, quest'ultimo non gli consentirà di partecipare alla gara se privo di tessera federale o idoneo documento di riconoscimento.

4. Prima dell'inizio di una gara, il capitano di una squadra chiede che si attenda l'arrivo di calciatori ritardatari. La richiesta deve essere accolta?
Sì. L'arbitro, indipendentemente dai motivi addotti, non può imporre a una squadra di iniziare il gioco se questa ha richiesto di far uso del proprio diritto di essere attesa per un periodo pari alla durata di un tempo di gara (o del minor tempo disposto dagli Organi federali). Dei motivi del ritardo l'arbitro farà menzione nel rapporto di gara.

5. Allo scadere del tempo di attesa, una squadra si presenta in tenuta di gioco, esibendo all'arbitro i documenti richiesti e in condizione di iniziare la gara. Può essere ulteriormente ritardato l'inizio per l'espletamento delle formalità o per altre cause estranee al comportamento delle squadre?
Sì.

6. Come deve comportarsi un calciatore (titolare) ritardatario che vuole unirsi alla propria squadra dopo l'inizio della gara?
Il calciatore deve richiamare l'attenzione dell'arbitro dalla linea laterale. L'arbitro, alla prima interruzione, lo ammetterà al gioco, dopo averlo identificato e averne controllato l'equipaggiamento. Se non già indicati, dovrà poi far trascrivere i dati del calciatore negli elenchi dei partecipanti, dandone subito comunicazione verbale al capitano della squadra avversaria.

7. Durante l'intervallo, una squadra vuole sostituire un calciatore titolare con uno di riserva. Di norma, quale procedura deve essere seguita?
L'arbitro deve essere preventivamente informato. Il calciatore entrerà sul terreno di gioco all'altezza della linea mediana subito prima del calcio d'inizio del secondo tempo, con l'autorizzazione dell'arbitro.

8. Prima dell'inizio di una gara, una squadra iscrive nell'elenco consegnato all'arbitro i nomi dei calciatori di riserva, che, però, arrivano dopo il calcio d'inizio. Dovranno tali calciatori essere ammessi nel recinto di gioco ed eventualmente potranno sostituire propri compagni titolari?
Sì. Alla prima interruzione di gioco e prima di ammetterli a prendere posto in panchina, l'arbitro dovrà provvedere a identificarli.

9. Un calciatore (A), che sta per essere sostituito dal calciatore (B), esce con l'assenso dell'arbitro dal terreno di gioco. Prima di entrare sul terreno di gioco, (B) colpisce violentemente un avversario che si trovava nel campo per destinazione. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?
Il subentrante (B) sarà espulso per condotta violenta. Il calciatore (A) può essere sostituito da un altro calciatore di riserva oppure continuare come calciatore titolare poiché la sostituzione non è ancora avvenuta.

10. Nel caso in cui il calciatore sostituito non è uscito dal terreno di gioco entro i dieci secondi previsti e, quindi, deve essere ritardato l'ingresso del subentrante, quando si deve considerare concretizzata la sostituzione?
In questo caso, una volta che il calciatore titolare è uscito dal terreno di gioco, viene considerato un calciatore sostituito e il subentrante diventa titolare. Pertanto,
• se il calciatore (titolare) sostituito commette un'infrazione da espulsione
- prima di lasciare il terreno di gioco, deve essere espulso e non può essere sostituito
- dopo aver lasciato il terreno di gioco, deve essere espulso ma il calciatore di riserva può comunque entrare dopo il periodo di un minuto
• se il calciatore di riserva commette un'infrazione da espulsione:
- prima che il calciatore sostituito lasci il terreno di gioco, il calciatore di riserva deve essere espulso, ma un altro calciatore di riserva (se disponibile) può entrare dopo il periodo di un minuto
- dopo che il calciatore sostituito ha lasciato il terreno di gioco, il calciatore di riserva deve essere espulso e non può essere sostituito

11. Con il pallone in gioco, un calciatore titolare, volendo invertire il ruolo, scambia la propria maglia con il portiere, senza informarne preventivamente l'arbitro. Quale deve essere la decisione dell'arbitro, quando se ne avvede?
L'arbitro lascerà proseguire il gioco (anche laddove, una volta indossata la maglia, il nuovo portiere dovesse toccare il pallone con le mani) e ammonisce i due calciatori colpevoli per comportamento antisportivo alla prima interruzione.

12. Con il pallone non in gioco, un calciatore di una squadra che ha solamente sette calciatori chiede all'arbitro di poter uscire dal terreno di gioco per essere medicato. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?
La gara sarà momentaneamente sospesa fino a quando il calciatore soccorso non ritorna sul terreno di gioco. Se non può riprendere parte alla gara, la stessa sarà sospesa definitivamente.

13. Una squadra con solo sette calciatori subisce un calcio di rigore e uno dei suoi calciatori viene espulso, lasciando la squadra con sei calciatori. L'arbitro deve autorizzare l'esecuzione del calcio di rigore o deve sospendere immediatamente la gara?
L'arbitro deve sospendere la gara senza che il calcio di rigore venga eseguito.

14. Un calciatore di una squadra che sta giocando la gara soltanto con sette calciatori, mentre la squadra avversaria sta per segnare una rete, esce dal terreno di gioco. Quali decisioni deve assumere l'arbitro?
L'arbitro applica il vantaggio e, alla prima interruzione, ammonisce il calciatore: se non dovesse più rientrare, il provvedimento sarà comunicato al capitano della sua squadra e la gara sarà definitivamente sospesa mentre, se dovesse rientrare, l'arbitro gli notificherà l'ammonizione e la gara proseguirà regolarmente.

15. Durante un'interruzione di gioco, un calciatore può dissetarsi?
Sì, senza uscire dal terreno di gioco e solamente in prossimità di una linea laterale, di norma quella più vicina alle aree tecniche e/o alle panchine, da dove i presenti potranno porgere contenitori di plastica o qualsiasi altro recipiente. È vietato gettare tali contenitori o recipienti sul terreno di gioco.

16. Quali sono i compiti del capitano?
È dovere del capitano coadiuvare l'arbitro, ai fini del regolare svolgimento della gara e della repressione di eventuali atti di indisciplina dei suoi compagni. Durante la gara è l'unico ad avere facoltà di interpellare l'arbitro, in forma corretta e a gioco fermo, per chiedere chiarimenti in merito alle decisioni assunte e per formulare eventuali riserve.

17. Chi o cosa rientra nella dicitura "corpo estraneo"?
Qualsiasi persona che non sia iscritta nell'elenco delle squadre o che non sia un ufficiale di gara nonché qualsiasi animale, oggetto o struttura, ecc.

18. Durante i periodi di gioco regolamentari, una squadra non ha effettuato tutte le sostituzioni e/o non ha utilizzato tutte le opportunità a esse riservate (cosiddetti "slot") consentiti dalle regole della competizione. Potrà avvalersene nel corso dei tempi supplementari, ove previsti?
Si.

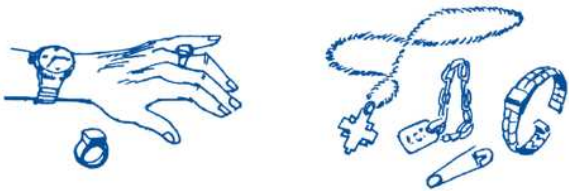
19. Qualora nei tempi supplementari le regole della competizione consentano alle squadre di effettuare una sostituzione ulteriore rispetto a quelle previste nei periodi di gioco regolamentari, questa si deve considerare in aggiunta alle precedenti?
Si.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. SICUREZZA

Ogni calciatore non deve utilizzare un equipaggiamento o indossare qualunque cosa che sia pericolosa.
Accessori sono consentiti purché non siano pericolosi e siano coperti in modo sicuro e ben fissato. Gli oggetti pericolosi devono essere tolti e non possono essere né fissati con nastro adesivo né coperti.



L’equipaggiamento dei calciatori titolari deve essere controllato prima dell’inizio della gara e quello dei calciatori di riserva prima che entrino sul terreno di gioco.
Se un calciatore sta indossando o usando equipaggiamento o accessori non autorizzati / pericolosi, l’arbitro deve ordinare al calciatore di:
• togliere l’oggetto in questione
• uscire dal terreno di gioco alla prima interruzione se questi non è in grado di toglierlo o è restio ad attenersi

Un calciatore che si rifiuta di attenersi o indossa di nuovo l’oggetto deve essere ammonito.

2. EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO

L’equipaggiamento obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti e separati indumenti:
• maglia con maniche
• calzoncini
• calzettoni - nastro adesivo o altro materiale applicato o indossato esternamente, dovrà essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni che copre o su cui viene applicato)
• parastinchi - devono essere di materiale idoneo e avere dimensioni adatte a fornire un adeguato grado di protezione e devono essere coperti dai calzettoni. I calciatori sono responsabili per la misura e l’idoneità dei loro parastinchi
• scarpe

Il capitano della squadra deve indossare la fascia da braccio rilasciata o autorizzata dall'organizzatore della competizione, oppure una fascia da braccio monocolore che può anche riportare la parola "capitano" o la lettera "C" o una traduzione della stessa, anch'essa monocolore.

Un calciatore che perde accidentalmente una scarpa o un parastinchi deve rindossarli appena possibile e non più tardi della prima interruzione di gioco; se prima di ciò gioca il pallone e/o segna una rete, questa deve essere convalidata.

3. COLORI

• Le due squadre devono indossare colori che le distinguano una dall'altra e dagli ufficiali di gara
• Ciascun portiere deve indossare colori che lo distinguano dagli altri calciatori e dagli ufficiali di gara
• Se le maglie dei due portieri dovessero essere dello stesso colore e nessuno di loro avesse un'altra maglia, l'arbitro consentirà che la gara venga giocata

Le sottomaglie devono essere
- monocolore, lo stesso del colore principale delle maniche della maglia
- a motivi / più colori, che riproducano esattamente quelli delle maniche della maglia

Scaldamuscoli / calzamaglie devono essere del colore principale dei calzoncini o della parte inferiore di questi – i calciatori della stessa squadra devono indossare i medesimi colori.

4. ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

È consentito l'uso di equipaggiamento protettivo non pericoloso, ad esempio guanti, caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori del braccio, fatti di materiale soffice, leggero, imbottito, come pure cappellini per i portieri e occhiali per lo sport. I portieri possono indossare pantaloni di tuta.

Copricapo

Laddove vengano indossati copricapo (esclusi i berretti dei portieri), questi devono
- essere neri o dello stesso colore predominante della maglia (a condizione che i calciatori della stessa squadra li indossino del medesimo colore)
- essere conformi all'aspetto professionale dell'equipaggiamento del calciatore
- non essere uniti con la maglia
- non costituire pericolo per il calciatore che lo indossa o per qualsiasi altro calciatore (ad esempio, con un meccanismo di apertura / chiusura intorno al collo)
- non avere alcuna parte che si protenda fuori della superficie (elementi sporgenti)

Comunicazione elettronica
Ai calciatori (inclusi quelli di riserva, i sostituiti e gli espulsi) non è consentito indossare o utilizzare qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica o per la comunicazione (eccetto laddove siano consentiti EPTS). È consentito l'uso di apparecchiature di comunicazione elettronica da parte di dirigenti, laddove sia correlato direttamente alla salute o all'incolumità dei calciatori o per ragioni tecnico / tattiche, ma solo se si tratta di apparecchiature piccole, mobili e portatili (ad esempio: microfoni, cuffie, auricolari, telefoni mobili / smartphone, smartwatch, tablet, computer portatili). Un dirigente che utilizza apparecchiature non autorizzate o che si comporta in modo inappropriato a seguito dell'uso di apparecchiature elettroniche o di comunicazione sarà espulso.

Sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS)
Laddove in gare di competizioni ufficiali sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o di Federazioni nazionali vengano usati dispositivi elettronici indossabili quali parti di sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS), l'organizzatore della competizione deve assicurare che tali dispositivi, accessori dell'equipaggiamento dei calciatori, non siano pericolosi e soddisfino i requisiti per EPTS indossabili previsti dal "FIFA Quality Programme for EPTS".
Laddove EPTS vengano forniti dagli organizzatori della gara o competizione, è responsabilità dell'organizzatore di quella gara o competizione assicurare che le informazioni e i dati trasmessi dagli EPTS all'area tecnica durante le gare disputate in una competizione ufficiale siano affidabili e accurati.
Il "FIFA Quality Programme for EPTS" assiste gli organizzatori della competizione nel processo di approvazione di sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance affidabili e accurati.

5. SLOGAN, SCRITTE, IMMAGINI E PUBBLICITÀ

L'equipaggiamento non deve contenere alcuno slogan, scritta o immagine di natura politica, religiosa o personale. I calciatori non devono esibire indumenti indossati sotto l'equipaggiamento che contengano slogan, scritte o immagini di natura politica, religiosa, personale, o pubblicità diversa dal logo del fabbricante. Per qualsiasi infrazione il calciatore e/o la sua squadra saranno sanzionati dall'organizzatore della competizione o dalla Federazione nazionale o dalla FIFA.

Principi
• La Regola 4 si applica a tutto l'equipaggiamento (inclusi gli indumenti) indossato da calciatori titolari, di riserva e sostituiti; i suoi principi si applicano anche a tutti i dirigenti presenti nell'area tecnica.
• In generale, è consentito quanto segue:
  - numero e nome del calciatore, stemma / logo della squadra, slogan / emblemi di iniziative che promuovono il gioco del calcio, il rispetto e l'integrità, nonché qualsiasi pubblicità consentita dal regolamento della competizione o da quello della Federazione nazionale, della Confederazione o della FIFA

- i dettagli della gara: squadre, data, competizione / evento, luogo

• L'apposizione di slogan, scritte o immagini deve limitarsi alla parte anteriore della maglia e/o a una fascia da braccio
• In alcuni casi, slogan, scritte o immagini potranno apparire solo sulla fascia del capitano

Interpretazione della Regola

Al fine di determinare se uno slogan, una scritta o un'immagine è ammissibile, si dovrà tenere presente la Regola 12 (Falli e scorrettezze), che richiede all'arbitro di punire un calciatore che:
• usa un linguaggio e/o agisce in modo offensivo, ingiurioso o minaccioso
• agisce in modo provocatorio o derisorio
Non sono consentiti slogan, scritte o immagini che rientrino in uno di questi casi

Mentre quelli "religiosi" e "personali" sono relativamente facili da definire, quelli "politici" sono più complessi; in ogni caso non sono consentiti slogan, scritte o immagini relativi a:
• persone, vive o morte (salvo che siano parte del nome della competizione ufficiale)
• partiti, organizzazioni / gruppi politici locali, regionali, nazionali o internazionali
• governi locali, regionali o nazionali o loro dipartimenti, enti o uffici
• organizzazioni di carattere discriminatorio
• organizzazioni i cui intenti / le cui azioni siano offensivi per un notevole numero di persone
• atti / eventi di carattere prettamente politico
Quando si commemora un evento nazionale o internazionale di particolare rilevanza, dovrebbe essere considerata attentamente la sensibilità della squadra avversaria (inclusi i suoi sostenitori) e del pubblico in generale.

Il regolamento della competizione potrebbe prevedere ulteriori restrizioni / limitazioni, in particolare relative a dimensione, numero e posizione di slogan, scritte, immagini e pubblicità autorizzati. Si raccomanda di risolvere le dispute relative a slogan, scritte o immagini prima che la gara / competizione abbia luogo.

6. INFRAZIONI E SANZIONI

Per qualsiasi infrazione non è necessario interrompere il gioco e il calciatore
• deve essere invitato dall'arbitro a uscire dal terreno di gioco per regolarizzare l'equipaggiamento
• esce alla prima interruzione di gioco, a meno che non abbia già provveduto

Un calciatore uscito dal terreno di gioco per regolarizzare o cambiare l'equipaggiamento deve:
• farsi controllare l'equipaggiamento da uno degli ufficiali di gara prima che gli venga consentito di rientrare

• rientrare soltanto con l'autorizzazione dell'arbitro (la quale può essere data con il pallone in gioco)

Un calciatore che rientra sul terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro dovrà essere ammonito e se il gioco è stato interrotto per comminare l'ammonizione, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che non ci sia stata un'interferenza nel qual caso verrà assegnato un calcio di punizione diretto (o calcio di rigore) dal punto in cui c'è stata l'interferenza.

Decisioni Ufficiali FIGC

1) Per le società appartenenti alla LCSA, alla LNPB e alla Lega Pro i calciatori devono indossare per tutta la durata di una stagione sportiva una maglia recante sempre lo stesso numero. Inoltre, ogni maglia deve essere personalizzata sul dorso col cognome del calciatore che la indossa. Le medesime Leghe dettano le relative disposizioni applicative.
1 bis) Per le società partecipanti ai campionati nazionali di Serie A e Serie B Femminile le calciatrici devono indossare per tutta la durata della stagione sportiva una maglia recante sempre lo stesso numero. Inoltre, ogni maglia deve essere personalizzata sul dorso col cognome della calciatrice che la indossa. La DCF detta le relative disposizioni applicative. Le calciatrici delle squadre giovanili e minori devono indossare per tutta la durata di una stagione sportiva maglie recanti sul dorso la seguente numerazione progressiva: n. 1 il portiere; dal numero 2 al numero 11 le calciatrici degli altri ruoli; dal numero 12 in poi le calciatrici di riserva.
2) Per le società appartenenti alla LND e al SGS, i calciatori devono indossare per tutta la durata di una stagione sportiva maglie recanti sul dorso la seguente numerazione progressiva: n. 1 il portiere; dal numero 2 al numero 11 i calciatori degli altri ruoli; dal numero 12 in poi i calciatori di riserva.
2 bis) La mancata osservanza di quanto disposto ai commi 1 bis – secondo capoverso, e 2 del presente articolo, non costituisce causa di irregolarità per lo svolgimento della gara, ma dovrà essere riportata dall'arbitro nel proprio rapporto per i provvedimenti degli organi competenti.
3) Il capitano deve portare, quale segno distintivo, una fascia sul braccio di colore diverso da quello della maglia, sulla quale potranno essere apposti loghi, scritte e disegni riconducibili alla società e al Campionato, purché autorizzati dalla Lega o dalla Divisione competente.
4) Le Leghe, il SGS e le Divisioni stabiliscono, ognuno per quanto di competenza, a quale squadra compete cambiare maglia e, ove previsto, l'intera divisa nei casi in cui i colori siano confondibili.
5) Non è consentito apporre sugli indumenti di gioco distintivi o scritte di natura politica o confessionale. È consentito per le società apporre sugli stessi non più di

cinque marchi pubblicitari, della natura e delle dimensioni fissate dal Consiglio Federale e con la preventiva autorizzazione del competente organo della Lega o della DCF. Per le società della LND e del SGS, i proventi derivanti da sponsorizzazioni dovranno essere destinati alla creazione e/o allo sviluppo dei vivai giovanili nonché alla diffusione dell'attività dilettantistico – amatoriale svolta in ambito territoriale.
6) L'indumento eventualmente indossato sotto la maglia di gioco potrà recare, oltre ai loghi e/o alle scritte della società, esclusivamente quelli dei suoi sponsor ufficiali e dello sponsor tecnico di dimensioni non superiori alle misure regolamentari. La mancata osservanza di questa disposizione, risultante dal referto degli ufficiali di gara, comporterà l'applicazione dell'ammenda.
7) Per le società appartenenti alla LND, alla DCF e al SGS è consentito, in aggiunta ai marchi già previsti, un appositivo recante il marchio dello sponsor tecnico su una manica della maglia indossata da ogni calciatore.
8) Per le società appartenenti alla Lega Pro, è consentito, in aggiunta ai marchi già previsti un appositivo recante il marchio dello sponsor istituzionale della Lega su una manica della maglia indossata da ogni calciatore.
9) Per le società appartenenti alla LNPB, è consentito, in aggiunta ai marchi già previsti, un appositivo recante il marchio dello sponsor istituzionale della Lega sui calzettoni indossati da ogni calciatore.

GUIDA PRATICA AIA

1. Nel caso in cui i colori dell'equipaggiamento indossato dai calciatori delle due squadre siano tra loro confondibili, come dovrà regolarsi l'arbitro?
Dovrà agire secondo le disposizioni stabilite dall'organizzatore della competizione. Di norma, per le gare organizzate dalla LND e dal SGS l'obbligo di cambiare i propri colori incombe sulle Società ospitanti (squadre "di casa").

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. L’AUTORITÀ DELL’ARBITRO

Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro, che ha la piena autorità per far osservare le Regole del Gioco nell’ambito della gara che è chiamato a dirigere.

2. DECISIONI DELL’ARBITRO

Le decisioni saranno assunte al meglio delle capacità dell’arbitro, secondo le Regole del Gioco e lo “spirito del gioco” e si baseranno sul giudizio dell’arbitro, che ha la facoltà di assumere le misure appropriate nel quadro delle Regole del Gioco.
Le competizioni possono avvalersi di tecnologie per assistere l’arbitro nell’assumere o modificare decisioni relative a

- protocollo VAR
- pallone in gioco / non in gioco, anche tramite l’utilizzo della tecnologia sulla linea di porta (GLT)
- fuorigioco, anche tramite l’utilizzo della tecnologia semiautomatica per il fuorigioco (SAOT)

Le decisioni dell’arbitro su fatti relativi al gioco, incluso se una rete è stata segnata o no e il risultato della gara, sono inappellabili. Le decisioni dell’arbitro e di tutti gli altri ufficiali di gara devono essere sempre rispettate.

L’arbitro non può cambiare una decisione relativa a una ripresa di gioco, se si rende conto che è errata o su indicazione di un altro ufficiale di gara, qualora il gioco sia stato ripreso o ha segnalato la fine del primo o del secondo periodo (inclusi i supplementari) e lasciato il terreno di gioco o ha sospeso definitivamente la gara. Tuttavia, se alla fine del periodo di gioco, l’arbitro lascia il terreno di gioco per andare nell’area di revisione o per istruire i calciatori a ritornare sul terreno di gioco, ciò non impedisce che una decisione possa essere cambiata per un episodio accaduto prima della fine del periodo.

Fatto salvo quanto descritto nella Regola 12 punto 4 e nel protocollo VAR, un provvedimento disciplinare può essere assunto dopo che il gioco è ripreso soltanto se un altro ufficiale di gara ha rilevato l’infrazione e ha tentato di comunicarla all’arbitro prima che il gioco fosse ripreso; in tali casi, non si esegue la ripresa di gioco relativa al provvedimento.

Se un arbitro è temporaneamente impossibilitato a svolgere la propria funzione, il gioco può continuare sotto il controllo degli altri ufficiali di gara fino a quando il pallone non sarà più in gioco.

3. POTERI E DOVERI

L'arbitro:

• fa osservare le Regole del Gioco

• dirige la gara in collaborazione con gli altri ufficiali di gara

• funge da cronometrista, prende nota degli episodi accaduti nel corso della gara e relaziona le autorità competenti con un rapporto contenente le informazioni relative ai provvedimenti disciplinari adottati e a tutti gli altri episodi accaduti prima, durante e dopo la gara

• soprintende e/o indica la ripresa di gioco (a seguito di un'interruzione)

VANTAGGIO

• consente che il gioco prosegua quando si verifica un'infrazione, o una ripresa di gioco viene eseguita in modo non corretto e il pallone è in gioco, e la squadra avversaria trarrà beneficio dal vantaggio, e punisce l'infrazione / fa ripetere la ripresa di gioco se il vantaggio previsto non si concretizza nell'immediatezza o entro pochi secondi

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

• punisce l'infrazione più grave in termini di provvedimento disciplinare, ripresa del gioco, gravità fisica e impatto tattico, quando più infrazioni si verificano contemporaneamente

• adotta provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori colpevoli di infrazioni passibili di ammonizione e di espulsione

• ha l'autorità di adottare provvedimenti disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco per il sopralluogo pre-gara fino al momento in cui lo abbandona dopo la fine della gara (inclusi i tiri di rigore). Se, prima di entrare sul terreno di gioco all'inizio della gara, un calciatore commette un'infrazione da espulsione, l'arbitro ha l'autorità di impedire al calciatore di prendere parte alla gara (vedi Regola 3 punto 6); l'arbitro riporterà ogni altra scorrettezza (nel proprio rapporto di gara)

• ha il potere di mostrare cartellini gialli o rossi e, se il regolamento della competizione lo prevede, espellere temporaneamente un calciatore, dal momento in cui entra sul terreno di gioco all'inizio della gara fino a dopo che la gara è terminata, compreso durante l'intervallo, i tempi supplementari e i tiri di rigore

• adotta provvedimenti nei confronti dei dirigenti che non tengono un comportamento responsabile e li richiama ufficialmente o mostra loro un cartellino giallo per ammonirli o un cartellino rosso per espellerli dal recinto di gioco; se il colpevole non può essere individuato, il primo allenatore presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento. Un membro dello staff medico che commette un'infrazione passibile di espulsione può rimanere, se la squadra non ha altro personale medico disponibile, e intervenire se un calciatore necessita di cure

• interviene su indicazione degli altri ufficiali di gara per quanto concerne episodi non direttamente visti

CALCIATORI INFORTUNATI

• lascia proseguire il gioco fino alla prima interruzione se un calciatore è solo lievemente infortunato

• interrompe il gioco soltanto se un calciatore è gravemente infortunato e garantisce che esca dal terreno di gioco. Un calciatore non può ricevere cure sul terreno di gioco e, qualora un infortunio comporti l'interruzione del gioco o il ritardo nella ripresa del gioco, il calciatore infortunato deve uscire dal terreno di gioco e può rientrare soltanto un minuto dopo la ripresa del gioco (vedi "protocollo di valutazione e cura degli infortuni fuori dal terreno di gioco"); se il pallone è in gioco, deve rientrare da una linea laterale ma se il pallone non è in gioco, può rientrare da qualsiasi linea perimetrale. Le uniche eccezioni all'obbligo di uscire dal terreno di gioco per ricevere cure o dopo di esse si hanno quando:

- è infortunato un portiere
- un portiere e un calciatore si scontrano e si rendono necessarie cure immediate
- calciatori della stessa squadra si scontrano e si rendono necessarie cure immediate
- si verifica un infortunio grave
- un calciatore si infortuna a seguito di un'infrazione con contatto fisico per la quale l'avversario viene ammonito o espulso (ad esempio: contrasto imprudente o grave fallo di gioco)
- è stato assegnato un calcio di rigore e il calciatore infortunato è l'incaricato del tiro

• garantisce che ogni calciatore che sanguina, esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrare soltanto dopo aver ricevuto un segnale dall'arbitro, che dovrà essere sicuro che la perdita di sangue sia stata arrestata e che l'equipaggiamento non sia macchiato di sangue

• se l'arbitro ha autorizzato i sanitari e/o i barellieri a entrare sul terreno di gioco, il calciatore deve uscire dal terreno di gioco in barella oppure a piedi; se un calciatore si rifiuta, deve essere ammonito per comportamento antisportivo

• se l'arbitro ha deciso di ammonire o espellere un calciatore infortunato, che deve uscire dal terreno di gioco per ricevere le cure mediche, dovrà mostrargli il cartellino prima che esca dal terreno di gioco

• se il gioco non è stato interrotto per un'altra ragione o se l'infortunio subito dal calciatore non è stato provocato da un'infrazione delle Regole del Gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con una propria rimessa

INTERFERENZA ESTERNA

• interrompe, sospende temporaneamente o definitivamente la gara per qualsiasi infrazione alle Regole o a causa di un'interferenza esterna, ad esempio se:

- l'illuminazione artificiale risulta inadeguata
- un oggetto lanciato da uno spettatore colpisce un ufficiale di gara o un calciatore o un dirigente; l'arbitro può consentire che la gara prosegua, interromperla, sospenderla temporaneamente o definitivamente secondo la gravità dell'episodio
- uno spettatore emette un fischio che interferisce con il gioco; l'arbitro

interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa
- un secondo pallone, un altro oggetto o un animale entrano sul terreno di gioco durante la gara; l'arbitro deve:
  - interrompere il gioco (e riprenderlo con una propria rimessa) soltanto se l'elemento esterno interferisce con il gioco, tranne che il pallone stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca a un difendente di giocare il pallone, la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone) a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante
  - lasciare proseguire il gioco se l'elemento esterno non interferisce con il gioco e farlo rimuovere prima possibile

• non consente che persone non autorizzate entrino sul terreno di gioco

4. VIDEO ASSISTANT REFEREE (VAR)

L'utilizzo dei VAR è consentito solo se l'organizzatore della gara / competizione ha soddisfatto tutti i requisiti di implementazione previsti dal "Manuale VAR" e ha ricevuto l'autorizzazione scritta dalla FIFA.

L'arbitro può essere assistito dal VAR solo in caso di un "chiaro ed evidente errore" o "grave episodio non visto" in relazione a:

• rete segnata / non segnata
• calcio di rigore / non calcio di rigore
• espulsione (inclusa una seconda ammonizione chiaramente errata)
• scambio d'identità quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato
• calcio d'angolo assegnato chiaramente in modo errato, se la decisione può essere modificata immediatamente e senza ritardare la ripresa del gioco (opzione per le competizioni)

L'assistenza del VAR riguarderà l'uso di replay dell'episodio. L'arbitro prenderà la decisione finale che può basarsi esclusivamente sulle informazioni del VAR e/o sulla revisione del filmato effettuata direttamente dall'arbitro nell'area di revisione.

Tranne che per un "grave episodio non visto", l'arbitro (e, se del caso, gli altri ufficiali di gara "sul terreno") deve sempre prendere una decisione (inclusa la decisione di non punire una potenziale infrazione); questa decisione non cambia a meno che non sia un "errore chiaro ed evidente".

Revisioni dopo che il gioco è stato ripreso

Se il gioco è stato interrotto e ripreso, l'arbitro può solo effettuare una revisione e prendere il provvedimento disciplinare appropriato, per un caso di identità errata o per un'infrazione potenziale da espulsione relativa a condotta violenta, all'atto di sputare, mordere o all'agire in modo estremamente offensivo e/o ingiurioso.

5. EQUIPAGGIAMENTO DELL'ARBITRO

Gli arbitri devono avere il seguente

Equipaggiamento obbligatorio:

- fischietto/i
- orologi/o
- cartellino/i rosso/i e cartellino/i giallo/i
- taccuino (o altro strumento per annotare i fatti di gara)

Altro equipaggiamento

Agli arbitri può essere consentito l'uso di

- equipaggiamento per comunicare con gli altri ufficiali di gara – bandierine elettroniche, auricolari, ecc.
- EPTS o altro equipaggiamento per il monitoraggio della performance
- telecamere indossabili ("bodycam"), a condizione che l'organizzatore della competizione fornisca le telecamere, abbia il controllo delle riprese e rispetti le relative linee guida. Le telecamere possono essere dotate di microfoni, che non possono essere utilizzati per trasmettere le comunicazioni con il video assistant referee (VAR). Le immagini e l'audio delle telecamere possono essere utilizzati dalle autorità competenti a fini disciplinari.

Gli arbitri e gli altri ufficiali di gara "sul terreno" non possono utilizzare altra apparecchiatura elettronica, incluse telecamere, ad eccezione di quelle sopra descritte. Accessori possono essere indossati purché non siano pericolosi.

6. GESTUALITA' DELL'ARBITRO

Fare riferimento alle illustrazioni per i segnali approvati

Calcio di punizione indiretto

Calcio di punizione diretto

Vantaggio (1)

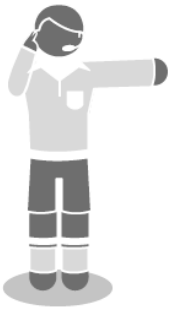
Vantaggio (2)

Calcio di rigore

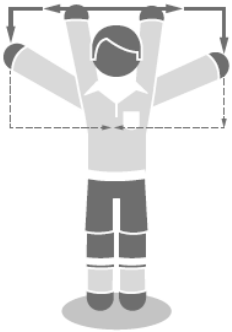
Esibizione cartellini

Calcio d’angolo

Calcio di rinvio



Controllo
dito sull'auricolare
altro braccio esteso



Revisione

schermo TV

Conto alla rovescia degli ultimi cinque degli otto secondi in cui i portieri possono controllare il pallone con la/le mano/i (o il/le braccio/a)

7. RESPONSABILITA' DEGLI UFFICIALI DI GARA

Un arbitro o un altro ufficiale di gara non è ritenuto responsabile per:

• qualsiasi tipo di infortunio subito da un calciatore, da un dirigente o da uno spettatore

• qualsiasi danno materiale di qualunque genere

• qualsiasi altra perdita subita da qualunque persona, società, azienda, associazione o altro ente, che sia o possa essere dovuta a una decisione presa ai sensi delle Regole del Gioco o in relazione alle normali procedure previste per organizzare, disputare o dirigere una gara

Quanto sopra può riferirsi alla decisione:

• di consentire o di impedire lo svolgimento di una gara in conseguenza dello stato del terreno di gioco (e dell'area circostante) o delle condizioni meteorologiche

• di sospendere definitivamente una gara quali che siano i motivi

• relativa all'idoneità delle attrezzature del terreno di gioco e del pallone utilizzato durante la gara

• di interrompere o no una gara a causa di interferenze da parte degli spettatori o di problemi nelle zone riservate ai medesimi

• di interrompere o no il gioco per consentire che un calciatore infortunato sia fatto uscire dal terreno di gioco per ricevere cure

• disporre che un calciatore infortunato esca dal terreno di gioco per ricevere cure
• di consentire o vietare a un calciatore di indossare determinati indumenti o equipaggiamento
• per quanto possa rientrare nella sua competenza, di consentire o impedire a qualsiasi persona (inclusi dirigenti delle squadre o responsabili dello stadio, forze dell'ordine, fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di essere presenti in prossimità del terreno di gioco
• ogni altra decisione assunta in conformità con le Regole del Gioco o con i propri doveri ai sensi delle norme della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni nazionali o dei regolamenti della competizione in base ai quali si disputa la gara.

Decisioni Ufficiali FIGC

Direzione delle gare ufficiali

1) Le gare considerate ufficiali - o, comunque, autorizzate dalle Leghe, dalle Divisioni, dal SGS e dai Comitati - debbono essere dirette da un arbitro designato dal competente organo tecnico dell'Associazione Italiana Arbitri.
Soltanto per le gare delle categorie giovanili "esordienti" e "pulcini" possono essere ammessi a esercitare la funzione arbitrale i dirigenti delle società.
1bis) L'arbitro è tenuto a redigere il rapporto della gara e a provvedere, con esso, alla refertazione di quanto accaduto in occasione della gara dallo stesso diretta, allegando, pure, i rapporti degli altri ufficiali di gara eventualmente designati. Il rapporto di gara, con gli elenchi e ogni altro allegato, deve essere inviato alla Lega o alla Divisione competente con le modalità previste, anche per via telematica, per il successivo inoltro agli Organi disciplinari.

Poteri e doveri dell'arbitro in ordine all'inizio, alla prosecuzione o alla interruzione delle gare

1) Durante la gara l'arbitro esercita i poteri che gli sono conferiti dalle "Regole del Gioco" e dalle "Decisioni Ufficiali della FIGC".
2) L'arbitro deve astenersi dall'iniziare o far proseguire la gara quando si verifichino fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli della incolumità propria, dei propri assistenti o dei calciatori, oppure tali da non consentirgli di dirigere la gara stessa in piena indipendenza di giudizio, anche a seguito del lancio di oggetti, dell'uso di materiale pirotecnico di qualsiasi genere o di strumenti e oggetti comunque idonei a offendere. L'arbitro ha facoltà di far proseguire la gara, pro forma, esclusivamente per fini cautelativi o di ordine pubblico.
3) È fatto obbligo all'arbitro di astenersi dal dare inizio o dal far proseguire la gara, qualora, anche al di fuori del verificarsi dei fatti o delle situazioni previste al precedente comma, si siano introdotte nel recinto di gioco persone la cui presenza non sia consentita dalle disposizioni federali.

In tal caso, impregiudicato ogni successivo giudizio da parte degli organi disciplinari, la gara non iniziata o sospesa deve essere disputata secondo le disposizioni delle Leghe, delle Divisioni o dei Comitati competenti.

Altri doveri dell'arbitro

1) È dovere dell'arbitro, come di ogni dirigente federale o di Società e di qualsiasi altro tesserato, informare senza indugio la Federazione di atti o fatti, compiuti da parte di chiunque, contro i principi della lealtà e della probità sportiva e che comunque non siano compatibili con le esigenze agonistiche e la regolarità delle competizioni sportive o con la dignità, il decoro e il prestigio della Federazione.

Assenza dell'arbitro designato

1) Se all'ora ufficialmente fissata per l'inizio di una gara, l'arbitro designato non è presente in campo, le due squadre debbono attenderlo per un periodo limite pari alla durata di un tempo previsto per la gara che deve essere disputata o per un tempo minore disposto dalla Lega, Divisione, Comitato o Settore di competenza. Le due società interessate sono tenute ad attivarsi a partire da mezz'ora prima dell'orario fissato per l'inizio della gara per il reperimento di un altro arbitro, contattando il competente Organo Tecnico dell'Associazione Italiana Arbitri.
2) L'obbligo di contattare il competente Organo Tecnico dell'Associazione Italiana Arbitri per reperire un arbitro cui affidare la direzione della gara incombe tanto sulla società ospitante quanto su quella ospitata.
3) Qualora non sia reperito un altro arbitro la gara non viene disputata.
4) La società che rifiuti di accettare la direzione di un arbitro scelto con le modalità precedenti è considerata a ogni effetto rinunciataria a disputare la gara.
5) Spetta comunque all'arbitro originariamente designato, giunto in ritardo sul campo e disponibile per dirigere la gara che non ha ancora avuto inizio, la direzione della stessa. Restano validi gli adempimenti relativi al controllo e alla identificazione dei calciatori, dei tecnici e degli accompagnatori eseguiti dall'arbitro supplente.

Comportamento dei calciatori sul terreno di gioco

1) Prima di iniziare la gara, le squadre devono salutare il pubblico. I capitani devono salutare gli ufficiali di gara. Le squadre devono, altresì, osservare le modalità di saluto a inizio e/o fine gara previste dalle Leghe, dalle Divisioni e dal SGS.
2) Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi, per qualsiasi motivo, ad avere meno di sette calciatori partecipanti al gioco.
3) Non è consentito ai calciatori rivolgersi agli ufficiali di gara esprimendo apprezzamenti o proteste. Il solo capitano, che è responsabile della condotta dei calciatori della propria squadra, ha diritto di rivolgersi all'arbitro, a gioco fermo o a fine gara, per esprimere, in forma corretta e in modo non ostruzionistico, riserve o per avere chiarimenti.

3 bis) È stabilito che le squadre abbiano un capitano per l'intera durata della gara. Pertanto, l'arbitro deve assicurarsi che fino al termine della stessa i capitani siano tra i calciatori titolari. Nel caso di espulsione, sostituzione o qualora, comunque, non dovesse più prendere parte al gioco, il capitano sarà sostituito nella funzione dal vice capitano. Nel caso in cui, per sostituzioni o infortuni, nel corso della gara sia il capitano, sia il vice capitano, non fossero più presenti tra i calciatori titolari, il dirigente accompagnatore ufficiale dovrà designare un ulteriore calciatore titolare in qualità di capitano.
4) È dovere del capitano coadiuvare gli ufficiali di gara ai fini del regolare svolgimento della gara e provvedere a reprimere ogni intemperanza dei calciatori della propria squadra. Eventuali infrazioni commesse dal capitano nell'adempimento del proprio compito comportano aggravamento delle sanzioni a suo carico.

Persone ammesse nel recinto di gioco

1) Per le gare organizzate dalla LCSA, dalla LNPB, dalla Lega Pro e dalla DCF sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera valida per la stagione in corso:
a) un dirigente accompagnatore ufficiale;
b) un medico sociale;
c) il tecnico responsabile e, se la società lo ritiene, anche un allenatore in seconda, quest'ultimo previa autorizzazione del Settore Tecnico ai sensi delle vigenti norme regolamentari;
d) un operatore sanitario ausiliario designato dal medico responsabile sanitario della società;
e) i calciatori di riserva;
f) per la sola ospitante, anche il dirigente addetto agli ufficiali di gara.
La presenza nel recinto di gioco di un allenatore tesserato e abilitato dal Settore tecnico per la conduzione della squadra è obbligatoria per entrambe le squadre in occasione delle gare organizzate dalla LCSA, dalla LNPB, dalla Lega Pro e delle gare organizzate dalla DCF, eccezion fatta per le gare del Campionato Primavera e del Campionato Berretti. L'inosservanza di tale obbligo,con eccezione per le gare di Serie B femminile e di Coppa Italia femminile che sono successivamente regolate, comporta il mancato inizio della gara, con gli effetti previsti dall'art. 53, comma 2 delle NOIF, salva la sussistenza di una causa di forza maggiore comprovata dalla società e certificata dalla Lega di competenza o dalla DCF, che ne daranno comunicazione all'arbitro. L'inosservanza di tale obbligo nelle gare di Serie B femminile e di Coppa Italia femminile deve essere segnala nel rapporto di gara, ai fini della irrogazione di sanzioni disciplinari.
La presenza nel recinto di gioco del medico sociale o di altro medico autorizzato dal Settore Tecnico è obbligatoria per entrambe le squadre in occasione delle gare organizzate dalla LCSA, dalla LNPB, dalla Lega Pro e delle gare di Serie A femminile, eccezion fatta per le gare del Campionato Primavera e del Campionato Berretti. L'inosservanza di tale obbligo comporta:

- per la squadra ospitante il mancato inizio della gara, con gli effetti previsti dall'art. 53, comma 2 delle NOIF, salva la sussistenza di una causa di forza maggiore comprovata dalla società e certificata dalla Lega di competenza o dalla DCF, che ne daranno comunicazione all'arbitro;
- per la squadra ospite l'applicazione della sanzione dell'ammenda, salva la sussistenza di una causa di forza maggiore comprovata dalla società e certificata dalla Lega di competenza o dalla DCF, che ne daranno comunicazione all'arbitro.

Per tutte le altre gare, ivi comprese quelle del Campionato di Serie B femminile, di Coppa Italia femminile, del Campionato Primavera e del Campionato Berretti, è obbligatoria la presenza nel recinto di gioco del medico sociale della squadra ospitante. La violazione di tale obbligo deve essere segnalata nel rapporto di gara, ai fini della irrogazione di sanzioni disciplinari.

1 bis) Per le sole gare della LCSA, accanto o dietro la panchina possono essere aggiunti fino a 8 posti supplementari. Per le sole gare delle altre Leghe professionistiche e della DCF, accanto o dietro la panchina possono essere aggiunti fino a 5 posti supplementari riservati a tesserati e/o altro personale della società in grado di fornire alla squadra nel corso della partita assistenza tecnica nelle attività di loro esclusiva competenza, ferma restando la responsabilità oggettiva della società per la loro condotta.

In nessun caso possono sedere sulla panchina aggiuntiva, ad alcun titolo, altri calciatori tesserati in aggiunta a quelli iscritti nell'elenco di gara.

Le generalità delle persone occupanti la panchina aggiuntiva devono essere inserite nell'elenco di gara, con la specificazione delle funzioni di competenza di ciascuna di esse, con l'indicazione del relativo numero di tessera o degli estremi del documento di identità. Per lo svolgimento di funzioni proprie dei tecnici di cui all'art. 16 del Regolamento del Settore Tecnico, possono sedere sulla panchina aggiuntiva esclusivamente soggetti iscritti nei rispettivi albi o ruoli del medesimo Settore.

Le persone destinate a sedere sulla panchina aggiuntiva devono, se non tesserate, sottoscrivere una dichiarazione con la quale si obbligano verso la FIGC alla osservanza dello Statuto e dei regolamenti Federali e si impegnano a riconoscere la piena e definitiva efficacia di qualsiasi provvedimento adottato nei loro confronti dalla FIGC, dai suoi organi o soggetti delegati, nella materie comunque riconducibili allo svolgimento dell'attività federale.

2) Per le gare organizzate dalla LND in ambito nazionale sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera valida per la stagione in corso:

a) un dirigente accompagnatore ufficiale;

b) un medico sociale;

c) il tecnico responsabile e, se la società lo ritiene, anche un allenatore in seconda, purché anch'esso in possesso dell'abilitazione richiesta per la conduzione della prima squadra e previa autorizzazione del Settore Tecnico ai sensi delle vigenti norme regolamentari;

d) un operatore sanitario ausiliario designato dal medico responsabile sanitario della società;

e) i calciatori di riserva;
f) per la sola ospitante, anche il dirigente addetto agli ufficiali di gara.
La presenza nel recinto di gioco del medico sociale della squadra ospitante è obbligatoria. La violazione di tale obbligo deve essere segnalata nel rapporto di gara ai fini della irrogazione di sanzioni disciplinari a carico della società.
2 bis) Per le gare dilettantistiche e giovanili organizzate in ambito regionale dalla LND sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera valida per la stagione in corso:
a) un dirigente accompagnatore ufficiale;
b) un medico sociale;
c) il tecnico responsabile e, se la società lo ritiene opportuno, anche un allenatore in seconda, purché anch'esso in possesso dell'abilitazione richiesta per la conduzione della prima squadra e previa autorizzazione del Settore Tecnico ai sensi delle vigenti norme regolamentari;
d) un dirigente, esclusivamente per i campionati per i quali non è previsto l'obbligo di un allenatore abilitato dal Settore Tecnico,
d) un operatore sanitario ausiliario designato dal medico responsabile sanitario della società;
e) i calciatori di riserva;
f) per la sola ospitante, anche il dirigente addetto agli ufficiali di gara.
2 ter) Per le gare organizzate dalla LND in ambito nazionale e per quelle dilettantistiche regionali e giovanili, accanto o dietro la panchina possono essere aggiunti fino a 2 posti supplementari riservati all'allenatore dei portieri e al preparatore atletico in possesso dell'abilitazione, tesserati dalla società e in grado di fornire alla squadra nel corso della partita assistenza tecnica nelle attività di loro esclusiva competenza, ferma restando la responsabilità oggettiva della società per la loro condotta. In nessun caso possono sedere sulla panchina aggiuntiva, ad alcun titolo, altri calciatori tesserati in aggiunta a quelli iscritti nell'elenco di gara. Le generalità delle persone occupanti la panchina aggiuntiva devono essere inserite nell'elenco di gara, con la specificazione delle funzioni di competenza di ciascuna di esse, con l'indicazione del relativo numero di tessera.
2 quater) Possono, inoltre essere ammessi nel recinto di gioco, in base alle disposizioni impartite dalle Leghe, dalle Divisioni, dai Comitati o dal SGS, i barellieri, i raccattapalle, i fotografi, i tele-operatori autorizzati dalla Società ospitante, responsabile del loro comportamento.
3) Tutte le persone ammesse a prendere posto nelle panchine, poste all'interno del recinto di gioco, devono essere identificate dall'arbitro mediante apposita tessera che attesta la qualifica o, laddove non prevista, da documento di riconoscimento personale.
4) Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale rappresenta, a ogni effetto, la propria società.
5) Le persone ammesse nel recinto di gioco debbono prendere posto sulla panchina assegnata a ciascuna squadra, hanno l'obbligo di mantenere

costantemente un corretto comportamento, e quindi anche di non utilizzare un linguaggio offensivo, ingiurioso, minaccioso o blasfemo. L'arbitro esercita nei loro confronti i poteri disciplinari a lui conferiti.
6) In caso di comportamento passibile di espulsione del medico sociale, lo stesso deve tenersi a disposizione nell'area tecnica, fino al termine della gara, per eventuali interventi ai calciatori infortunati.
7) Nel recinto di gioco, alle persone ammesse ai sensi dei commi 1, 1bis, 2 e 2bis, è vietato fumare durante lo svolgimento di una gara. L'arbitro inviterà gli eventuali trasgressori a cessare la violazione del divieto e, in caso di rifiuto o recidiva, provvederà a espellerli dal recinto di gioco.
8) I Dirigenti Federali che siano anche Dirigenti di società che militano in ambito di LCSA e LNPB, non possono in alcun caso svolgere funzioni di accompagnatore ufficiale o di addetto agli ufficiali di gara durante lo svolgimento delle gare in cui sia impegnata una squadra della loro società. I Dirigenti Federali che siano anche dirigenti di società che militano in ambito di Lega Pro e di LND, non possono in alcun caso svolgere funzioni di accompagnatore ufficiale o di addetto agli ufficiali né essere presenti nel recinto di gioco durante lo svolgimento delle gare in cui sia impegnata una squadra della loro Società. L'arbitro non può, peraltro, allontanare dal recinto di gioco dirigenti federali che siedano in panchina ma dovrà limitarsi a farne menzione nel rapporto di gara.

Tutela dell'ordine pubblico in occasione delle gare

1) Le Società hanno il dovere di accogliere cortesemente e di ampiamente tutelare i dirigenti federali, gli ufficiali di gara e le comitive delle Società ospitate prima, durante e dopo lo svolgimento della gara.
2) Le Società sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico nei propri campi di gioco e del comportamento dei loro sostenitori anche nei campi diversi dal proprio.
2 bis) È vietato introdurre e/o utilizzare negli stadi e negli impianti sportivi materiale pirotecnico di qualsiasi genere, strumenti e oggetti comunque idonei a offendere, disegni, scritte, simboli, emblemi o simili, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose, incitanti alla violenza o discriminatorie per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori.
3) Le Società hanno l'obbligo di adottare tutti i provvedimenti idonei a impedire che lo svolgimento della gara sia disturbato dal suono di strumenti che comunque rechino molestia, dal lancio e dallo sparo di materiale pirotecnico di qualsiasi genere e che durante la gara si verifichino cori, grida e ogni altra manifestazione espressiva di discriminazione per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori nonché di far rimuovere, prima che la gara abbia inizio, qualsiasi disegno o dicitura in qualunque modo esposti, recanti espressioni

oscene, oltraggiose, minacciose, incitanti alla violenza o discriminatorie per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori.
4) Le Società, in occasione delle gare programmate nei propri campi di gioco, devono tempestivamente inoltrare richiesta alla competente autorità perché renda disponibile la forza pubblica in misura adeguata. L'assenza o l'insufficienza della forza pubblica anche se non imputabile alle Società, impone alle stesse l'adozione di altre adeguate misure di sicurezza, conformi alle disposizioni emanate dalla Lega o dal Settore di competenza.
5) L'arbitro, ove rilevi la completa assenza di responsabili al mantenimento dell'ordine pubblico, può non dare inizio alla gara.
6) Prima dell'inizio della gara, il responsabile dell'ordine pubblico dello stadio, designato dal Ministero, anche su segnalazione dei Collaboratori della Procura federale, o, in loro assenza, del Delegato di Lega, ove rilevi uno o più striscioni esposti dai tifosi, cori, grida e ogni altra manifestazione discriminatoria di cui al comma 3 costituenti fatto grave, ordina all'arbitro, anche per il tramite del quarto ufficiale di gara o dell'assistente dell'arbitro, di non iniziare la gara. In caso di assenza delle predette figure, il provvedimento viene assunto dall'arbitro.
7) Il pubblico dovrà essere informato con l'impianto di amplificazione sonora o altro mezzo adeguato, sui motivi del mancato inizio e verrà immediatamente invitato a rimuovere lo striscione e/o a interrompere cori, grida e ogni altra manifestazione discriminatoria di cui al comma 3 che hanno causato il provvedimento. L'arbitro darà inizio alla gara solo su ordine del responsabile dell'ordine pubblico dello stadio, designato dal Ministero dell'Interno o, in sua assenza, il provvedimento viene assunto dall'arbitro.
8) Nel corso della gara, ove intervengano per la prima volta i fatti di cui al comma 6, l'arbitro, anche su segnalazione del responsabile dell'ordine pubblico dello stadio, designato dal Ministero dell'Interno o dei Collaboratori della Procura federale e, in assenza di questi ultimi, del Delegato di Lega, dispone la interruzione temporanea della gara.
9) L'arbitro comunica la interruzione temporanea della gara ai calciatori, i quali dovranno rimanere al centro del campo insieme agli ufficiali di gara. Il pubblico dovrà contemporaneamente essere informato con l'impianto di amplificazione sonora o altro mezzo adeguato, sui motivi che hanno determinato il provvedimento e verrà immediatamente invitato a rimuovere lo striscione e/o a interrompere cori, grida e ogni altra manifestazione discriminatoria di cui al comma 3.
10) Nel caso di prolungamento della interruzione temporanea, in considerazione delle condizioni climatiche e ambientali, l'arbitro potrà insindacabilmente ordinare alle squadre di rientrare negli spogliatoi. La ripresa della gara potrà essere disposta esclusivamente dal responsabile dell'ordine pubblico di cui al comma 6 o, in sua assenza, dall'arbitro.
11) Qualora il gioco riprenda dopo la interruzione temporanea di cui al comma 8 e

si verifichino altri fatti previsti dal comma 6, il responsabile dell'ordine pubblico dello stadio, designato dal Ministero dell'Interno, anche su segnalazione dei Collaboratori della Procura federale e, in assenza di questi ultimi, del Delegato di Lega, può ordinare all'arbitro, anche per il tramite del quarto ufficiale di gara o dell'assistente dell'arbitro, di sospendere la gara. In caso di assenza delle predette figure, il provvedimento viene assunto dall'arbitro.
12) L'arbitro comunica la sospensione della gara ai calciatori, i quali dovranno rimanere al centro del campo insieme agli ufficiali di gara. Il pubblico dovrà contemporaneamente essere informato con l'impianto di amplificazione sonora o altro mezzo adeguato, sui motivi che hanno determinato il provvedimento e verrà immediatamente invitato a rimuovere lo striscione e/o a interrompere cori, grida e ogni altra manifestazione discriminatoria di cui al comma 3.
13) Nel caso di prolungamento della sospensione disposta dal responsabile dell'ordine pubblico dello stadio di cui al comma 6, in considerazione delle condizioni climatiche e ambientali, l'arbitro potrà insindacabilmente ordinare alle squadre di rientrare negli spogliatoi. La ripresa della gara potrà essere disposta esclusivamente dal responsabile dell'ordine pubblico di cui al comma 6 o, in sua assenza, dall'arbitro.
14) Il non inizio, l'interruzione temporanea e la sospensione della gara non potranno prolungarsi oltre i 45 minuti, trascorsi i quali l'arbitro dichiarerà chiusa la gara, riferendo nel proprio rapporto i fatti verificatisi, e gli Organi di Giustizia Sportiva adotteranno le sanzioni previste dall'art. 17 del Codice di Giustizia Sportiva, ferma restando l'applicazione delle altre sanzioni previste dal codice di giustizia sportiva per tali fatti.

Assistenza agli ufficiali di gara

1) Le Società devono curare che gli ufficiali di gara siano rispettati, impedendo ogni comportamento che possa lederne l'autorità e il prestigio. Devono inoltre proteggerli prima, durante e dopo la gara per consentire loro di svolgere la funzione in completa sicurezza.
2) Le Società ospitanti - o considerate tali - sono tenute a mettere a disposizione degli ufficiali di gara un dirigente incaricato all'assistenza dei medesimi. Nelle gare della LND in ambito regionale e del SGS tale incarico può essere conferito anche al dirigente designato come accompagnatore ufficiale. Il dirigente deve svolgere attività di assistenza agli ufficiali di gara anche dopo il termine della stessa e fino a quando i medesimi non abbiano lasciato il campo, salvo particolari casi che consiglino una più prolungata assistenza.
3) La responsabilità di proteggere gli ufficiali di gara incombe principalmente alla Società ospitante - o considerata tale - e cessa soltanto quando i medesimi rinunciano espressamente alle relative misure fuori del campo di gioco.
Alla protezione degli ufficiali di gara deve comunque concorrere, ove le circostanze lo richiedano, anche la Società ospitata.
4) In caso di incidenti all'interno del campo di gioco, è fatto obbligo anche ai calciatori delle due squadre di dare protezione agli ufficiali di gara.

Commissari di campo

1) Le Leghe, le Divisioni, il SGS e i Comitati possono conferire a propri incaricati le funzioni di Commissario di campo perché riferiscano sull'andamento delle gare in relazione alla loro organizzazione, alle misure di ordine pubblico, al comportamento del pubblico e dei dirigenti delle due squadre.
È esclusa dal rapporto dei Commissari di campo qualsiasi valutazione tecnica sull'operato dell'arbitro.
2) I Commissari di campo, qualora lo ritengano opportuno, possono entrare nel recinto di gioco.
3) In caso di necessità, i Commissari di campo devono concorrere ad assistere e tutelare gli ufficiali di gara e intervenire presso i dirigenti delle Società perché garantiscano il mantenimento dell'ordine pubblico.
4) Salvo il caso in cui rilevino l'esigenza di un loro diretto intervento, i Commissari di campo possono astenersi dal qualificarsi.

GUIDA PRATICA AIA

1. Per un motivo qualsiasi, iniziata la direzione di una gara, l'arbitro non può portarla a termine. Può essere sostituito?
In linea generale, una volta iniziata la gara, la sostituzione dell'arbitro non è consentita per nessun motivo. In alcune gare o competizioni, il cui regolamento lo prevede, potrà essere sostituito da uno degli ufficiali di gara, all'uopo indicato.

2. Qualora un calciatore o un dirigente espulso si rifiuti di uscire dal recinto di gioco, come dovrà regolarsi l'arbitro?
Dovrà chiedere l'intervento del capitano della squadra e, se questi si dimostrasse concorde con l'espulso, rifiutandosi di dare esecuzione alle sue decisioni, adotterà nei suoi confronti il medesimo provvedimento, rivolgendosi poi al vice capitano. Nel caso in cui anche questi si rifiutasse, l'arbitro sospenderà definitivamente la gara. La sospensione della gara dovrà essere decisa anche qualora, nonostante il fattivo interessamento del capitano o del vice capitano, il calciatore o il dirigente espulso si ostini a non voler uscire. In ogni caso, l'arbitro dovrà descrivere tutti i fatti accaduti in maniera dettagliata nel rapporto di gara.

3. Se, durante una gara, l'arbitro nota che una delle squadre cerca deliberatamente di perdere, potrà sospendere definitivamente la gara?
No, non potrà sospenderla, ma farà menzione del fatto nel rapporto di gara.

4. Il capitano di una squadra ha il diritto di contestare le decisioni dell'arbitro?
No. Né il capitano, né gli altri calciatori hanno il diritto di protestare contro le decisioni dell'arbitro o degli altri ufficiali di gara.

5. L'arbitro inavvertitamente o per errore, emette un fischio. Come dovrà regolarsi?
Il fischio dell'arbitro, di fatto, ha interrotto il gioco che dovrà essere ripreso con una sua rimessa.

6. L'arbitro è impossibilitato a emettere tempestivamente il fischio per interrompere il gioco. Come dovrà regolarsi?
L'arbitro dovrà far comprendere, con la voce e/o con i gesti, che il gioco deve intendersi interrotto e poi lo riprenderà secondo la motivazione dell'interruzione.

7. Quando e come deve essere applicato il "vantaggio"?
L'arbitro lascia proseguire il gioco quando si verifica un'infrazione o quando è stata eseguita una ripresa del gioco in modo errato e il pallone è in gioco, nei casi evidenti in cui ritiene che di ciò si avvantaggerebbe la squadra avversaria. Qualora il presunto vantaggio non si concretizzi nell'immediatezza (entro 1-2 secondi), l'arbitro interromperà il gioco e punirà l'infrazione iniziale (o farà ripetere la ripresa di gioco). Sia che interrompa il gioco o no, l'arbitro, se necessario, dovrà comunque assumere l'eventuale provvedimento disciplinare del caso.

8. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, con il pallone in gioco, un oggetto viene lanciato sul terreno di gioco dal pubblico oppure una persona diversa da quelle indicate negli elenchi entra nel recinto o sul terreno di gioco?
La presenza di un "corpo estraneo" (persona, animale, …) non determina di per sé l'obbligo di interrompere subito il gioco, se non quando rechi intralcio o turbi lo svolgimento della gara. Se l'arbitro interrompe il gioco per ripristinare la normalità, dovrà riprenderlo con una propria rimessa, dopo aver fatto allontanare, rivolgendosi al capitano della squadra ospitante, la persona o l'animale oppure aver fatto rimuovere l'oggetto; altrimenti provvederà alla prima interruzione di gioco. Qualora permanessero le condizioni di irregolarità, l'arbitro dovrà astenersi dal far proseguire la gara. Di quanto accaduto dovrà, in ogni caso, far menzione nel rapporto di gara.

9. Qualora una squadra rifiutasse di iniziare o di proseguire la gara, come dovrà regolarsi l'arbitro?
Dovrà accertarsi inequivocabilmente, rivolgendosi al dirigente e/o al capitano di detta squadra, della volontà di non disputare o di non proseguire la gara. Inviterà, in tal caso, il dirigente e/o il capitano a rilasciargli apposita dichiarazione scritta. In caso di rifiuto prenderà atto, possibilmente alla presenza degli assistenti se ufficiali, della sua dichiarazione e ne darà comunicazione alla squadra avversaria.

10. Quali sono le condizioni per le quali l'arbitro può sospendere la gara o continuarne la direzione pro-forma, a causa di intemperanze, disordini o fatti similari?
L'arbitro deve astenersi dall'iniziare o far proseguire la gara qualora si verifichino fatti o situazioni che ritenga pregiudizievoli per l'incolumità propria, degli altri ufficiali di gara o dei calciatori e/o tali da non consentirgli di dirigerla in piena

indipendenza di giudizio, costituendo una turbativa definitiva alla condizione fisica e/o psicologica necessarie per adottare decisioni nel corso della gara. La valutazione della situazione deve essere ancorata a dati obiettivi e riscontrabili e scevra da motivazioni personalistiche ed emozionali. Prima di adottare tali decisioni, l'arbitro (se le circostanze lo consentono) deve porre in essere le misure previste dal Regolamento. Se le circostanze non lo consentano o i provvedimenti assunti non conseguono il ripristino delle condizioni di normalità, l'arbitro deve sospendere definitivamente la gara o, se impossibile, continuarne la direzione pro-forma esclusivamente al fine di evitare il verificarsi di eventi di maggiore gravità.
Tale seconda decisione potrà essere comunicata, nel momento e nei modi più opportuni, agli altri eventuali ufficiali di gara. Degli accadimenti dovrà essere fatta esauriente descrizione nel rapporto di gara, precisando, se del caso, il minuto in cui la gara è stata proseguita pro forma.

11. Un calciatore è gravemente infortunato o colto da malore. Che cosa dovrà fare l'arbitro?
Interromperà subito il gioco e autorizzerà l'immediato intervento dei soccorsi. Il gioco sarà ripreso con una rimessa dell'arbitro. Il fatto, soprattutto se determina la sostituzione del calciatore, deve essere menzionato nel rapporto di gara.

12. A seguito di un violento tiro o di uno scontro fortuito, il portiere subisce una menomazione tale da rimanere impossibilitato a tentare di evitare la segnatura di una rete. Come dovrà regolarsi l'arbitro?
Se il pallone, immediatamente dopo l'infortunio del portiere, supera la linea di porta, convalida la rete. Diversamente, interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa, dopo aver fatto soccorrere il portiere.

13. A seguito di uno scontro di gioco un calciatore rimane ferito e sanguina abbondantemente. Come si regolerà l'arbitro?
L'arbitro interromperà il gioco considerando tale calciatore gravemente infortunato e si comporterà di conseguenza.

14. Un dirigente fuma nell'area tecnica durante lo svolgimento della gara. Come dovrà comportarsi l'arbitro?
Alla prima interruzione di gioco dovrà invitarla a cessare di fumare e, in caso di rifiuto o di recidiva, dovrà espellerla dal recinto di gioco.

15. Come deve comportarsi l'arbitro se vengono commesse più infrazioni contemporaneamente?
L'arbitro deve punire l'infrazione più grave in termini di 1) provvedimento disciplinare (espulsione, ammonizione, nessun provvedimento); 2) ripresa del gioco (calcio di rigore, calcio di punizione diretto, calcio di punizione indiretto); 3) gravità fisica; 4) impatto tattico (ad esempio, distanza dalla porta).

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Altri ufficiali di gara (due assistenti, un quarto ufficiale, due arbitri addizionali, un assistente di riserva, un VAR - Video Assistant Referee - e almeno un AVAR - Assistant VAR) possono essere designati per le gare. Coadiuveranno l'arbitro nel dirigerla in conformità con le Regole del Gioco, ma la decisione finale spetterà sempre all'arbitro.

L'arbitro, gli assistenti, il quarto ufficiale, gli arbitri addizionali e l'assistente di riserva sono gli ufficiali di gara "sul terreno".
Il VAR e l'AVAR sono gli ufficiali di gara "al video" e assistono l'arbitro in conformità con le Regole del Gioco e il Protocollo VAR.

Gli ufficiali di gara operano sotto la direzione dell'arbitro. In caso di interferenza indebita o di condotta impropria, l'arbitro li dispenserà dai loro doveri e farà un rapporto all'autorità competente.

Gli altri ufficiali di gara "sul terreno" collaborano con l'arbitro per le infrazioni quando hanno una visuale migliore rispetto a quella dell'arbitro e inviano un rapporto alle autorità competenti su ogni grave scorrettezza o altro episodio occorso fuori della visuale dell'arbitro e degli altri ufficiali di gara. Devono informare l'arbitro e gli altri ufficiali di gara di ogni rapporto redatto.

Gli ufficiali di gara "sul terreno" collaborano con l'arbitro nell'ispezionare il terreno di gioco, i palloni e l'equipaggiamento dei calciatori (incluso se gli eventuali problemi rilevati siano stati risolti) e tengono nota del tempo, delle reti segnate, dei provvedimenti disciplinari, ecc.

Il regolamento della competizione deve stabilire chiaramente chi sostituisce un ufficiale di gara che è impossibilitato a iniziare o proseguire la gara e tutti i conseguenti cambi. In particolare, nel caso in cui l'arbitro non sia in grado di proseguire la gara, deve essere chiaro se ad assumerne la funzione sarà il quarto ufficiale, l'assistente più qualificato (senior) o l'arbitro addizionale più qualificato (senior).

1. GLI ASSISTENTI

Indicano quando:
• il pallone è uscito interamente dal terreno di gioco e a quale squadra spetta la rimessa dalla linea laterale, il calcio d'angolo o il calcio di rinvio
• un calciatore in posizione di fuorigioco può essere punito

• viene richiesta una sostituzione
• nell'esecuzione dei calci di rigore, il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone sia stato calciato e se il pallone supera la linea di porta; se sono stati designati gli arbitri addizionali, l'assistente si posiziona in linea con il punto del calcio di rigore
La collaborazione dell'assistente include anche soprintendere alla procedura di sostituzione.
L'assistente può entrare sul terreno di gioco per verificare la distanza di 9,15m.

2. IL QUARTO UFFICIALE

La collaborazione del quarto ufficiale include anche:
• soprintendere alla procedura delle sostituzioni
• controllare l'equipaggiamento dei calciatori titolari / di riserva
• soprintendere al rientro di un calciatore previo/a segnale / autorizzazione dell'arbitro
• soprintendere ai palloni di riserva
• indicare l'entità minima del recupero deciso dall'arbitro alla fine di ciascun periodo di gioco (inclusi i tempi supplementari)
• informare l'arbitro in caso di comportamento scorretto da parte di qualsiasi persona presente nell'area tecnica

3. GLI ARBITRI ADDIZIONALI D'AREA

Gli arbitri addizionali possono indicare:
• quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, incluso quando è stata segnata una rete
• a quale squadra spetta un calcio d'angolo o un calcio di rinvio
• se, nell'esecuzione dei calci di rigore, il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone venga calciato e se il pallone ha superato la linea

4. L'ASSISTENTE DI RISERVA

Un assistente di riserva può sostituire un assistente, il quarto ufficiale o un arbitro addizionale d'area che è impossibilitato a proseguire nella propria funzione, e può anche assistere l'arbitro allo stesso modo degli altri ufficiali di gara "sul terreno".

5. GLI UFFICIALI DI GARA AL VIDEO (VMO)

Un VAR (Video Assistant Referee) è un ufficiale di gara che può aiutare l'arbitro nell'assumere una decisione utilizzando il replay di un filmato unicamente per un "errore chiaro ed evidente" o un "grave episodio non visto" relativo a rete segnata / non segnata, calcio di rigore / non calcio di rigore, espulsione (inclusa una seconda ammonizione chiaramente errata) o un caso di scambio d'identità quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato.

Un AVAR (Assistant VAR) è un ufficiale di gara che coadiuva il VAR principalmente nel:

• guardare le riprese televisive mentre il VAR è intento in un controllo o una revisione

• tenere nota degli episodi relativi al VAR e di eventuali problemi di comunicazione o della tecnologia

• assistere la comunicazione del VAR con l'arbitro, in particolare comunicando con l'arbitro quando il VAR sta effettuando un controllo / revisione, ad esempio per dire all'arbitro di "interrompere il gioco" o "ritardare la ripresa", ecc.

• prendere nota del tempo "perso" quando il gioco è interrotto per un controllo o una revisione

• comunicare alle parti interessate le informazioni su una decisione relativa al VAR

Decisioni Ufficiali FIGC

Assistenti

1) Gli assistenti sono tenuti a riferire all'arbitro su fatti ed episodi da addebitarsi ai calciatori, anche se di riserva o sostituiti, alle persone ammesse nel recinto di gioco di cui alla precedente Regola 5, o a qualsiasi altra persona comunque presente all'interno dello stesso, restando riservata ogni decisione all'arbitro.

2) Tra l'altro, gli assistenti sono tenuti a segnalare immediatamente all'arbitro, sventolando in maniera ben visibile la bandierina, quando un calciatore, anche se di riserva o sostituito, una persona ammessa nel recinto di gioco, o qualsiasi altra persona comunque presente all'interno dello stesso, colpisca o tenti di colpire un calciatore, anche se di riserva o sostituito, una persona ammessa nel recinto di gioco, l'arbitro, un assistente o il IV ufficiale di gara (laddove previsto), o li faccia oggetto di lancio di sputi, oppure rivolga loro gesti o frasi ingiuriose, minacciose o discriminatorie a sfondo razziale o religioso.

3) Gli assistenti sono, altresì, tenuti a segnalare immediatamente all'arbitro, sventolando in modo ben visibile la bandierina, quando un calciatore, anche se di riserva o sostituito, o una persona ammessa nel recinto di gioco utilizza espressione blasfema.

4) Qualora l'assistente possa informare l'arbitro soltanto durante l'intervallo per fatti avvenuti in chiusura del primo tempo, la cui segnalazione non sia stata recepita dall'arbitro prima del termine del medesimo, questi comunicherà l'espulsione tramite il capitano della squadra cui appartiene colui che si è reso responsabile dei fatti sopra citati.

5) In relazione ai fatti di cui sopra e indipendentemente dalle decisioni assunte dall'arbitro, l'assistente dovrà, al termine della gara, redigere un rapporto descrivendo in maniera chiara quanto accaduto e dovrà essere consegnato all'arbitro per essere allegato al rapporto di gara.

6) Nelle gare per cui sia prevista la presenza dei tre ufficiali di gara, in caso di assenza di uno o entrambi gli assistenti, l'arbitro designato cercherà di reperire altro arbitro o due arbitri che possano sostituire l'assistente o gli assistenti assenti e, in ipotesi essi vengano reperiti, darà inizio alla gara all'orario ufficiale di inizio. Qualora l'arbitro designato non riesca a reperire altri arbitri entro l'ora ufficiale di inizio, dovrà dispensare dalla funzione l'assistente eventualmente presente, senza che lo stesso si allontani dal campo di gioco, avvalendosi di assistenti di parte forniti da entrambe le società e in possesso dei requisiti previsti. Se nel corso della gara sopraggiungessero uno o entrambi gli assistenti designati, l'arbitro provvederà a sostituire gli assistenti di parte con quelli ufficiali.
7) Qualora, nel corso di una gara, un assistente ufficiale non possa, per cause fortuite, quale malessere o infortunio, continuare la propria funzione, l'arbitro provvederà alla sua sostituzione con le modalità previste nel comma precedente.
8) La sostituzione di un assistente ufficiale con un altro assistente ufficiale è definitiva e decorre dal momento in cui la gara ha inizio o, se già iniziata, dal momento in cui il gioco riprende regolarmente dopo la sostituzione.

Assistente di parte

1) Nelle gare organizzate nell'ambito della LND e del SGS, per le quali non sia prevista la designazione dei tre ufficiali di gara, nonché nell'attività ricreativa, le società sono tenute a porre a disposizione dell'arbitro, per assolvere a tale funzione, un calciatore, di età non inferiore a quella stabilita per partecipare alla gara, o un tecnico tesserato ovvero un dirigente che risulti regolarmente in carica. La funzione di assistente è considerata, ai fini regolamentari e disciplinari, come partecipazione alla gara e, pertanto, è preclusa ai calciatori e ai dirigenti colpiti da provvedimenti di squalifica o di inibizione.
2) Nelle gare di cui al punto 1, un calciatore iscritto nell'elenco ufficiale di gara, che svolga le funzioni di assistente di parte, può nella stessa gara partecipare come calciatore. Nelle medesime gare, un calciatore iscritto nell'elenco ufficiale di gara e già partecipante alla stessa può, successivamente, svolgere le funzioni di assistente.
3) Nelle gare di cui al punto 1, gli assistenti di parte non possono essere sostituiti da ufficiali di gara all'uopo reperiti.
4) Qualora nel corso di una gara un assistente di parte venisse espulso dal recinto di gioco o, comunque, abbandonasse la propria funzione, il dirigente accompagnatore ufficiale dovrà indicare il nominativo di un altro tesserato in possesso dei requisiti di cui al punto 1, il quale svolgerà tale funzione nel proseguo della gara

Bandierine

1) Le bandierine degli assistenti, con drappo della misura di cm 45 x 45 e asta di 75 cm, possono essere, di norma, di colori differenti: rosso brillante e giallo, anche se a scacchi. Per le gare della LND e del SGS è consentito anche l'uso di bandierine diverse.

2) Le società sul cui campo viene disputata la gara devono fornire agli assistenti ufficiali o di parte le prescritte bandierine, sempre che a ciò non abbiano provveduto direttamente le Leghe o i Comitati.
3) In caso di gara disputata in campo neutro le bandierine devono essere fornite dalla società sul campo della quale si svolge la gara.

Quarto ufficiale di gara

Durante lo svolgimento della gara per il quale è stato designato, il quarto ufficiale prenderà posto nel campo per destinazione tra le due panchine ivi installate e avrà i seguenti compiti:
a) sostituire l'arbitro o uno degli assistenti in caso di malessere o infortunio, laddove il quarto ufficiale designato sia un arbitro;
b) sostituire uno degli assistenti in caso di malessere o infortunio, laddove il quarto ufficiale designato sia un assistente;
c) controllare che sulle panchine prendano posto soltanto le persone indicate negli elenchi di gara nonché le persone ammesse ai sensi dell'art. 66, comma 1bis delle NOIF e che persone diverse da quelle indicate dalle vigenti norme non accedano o sostino nel recinto di gioco; nel caso di inadempienze dovrà invitare il dirigente accompagnatore ufficiale della Società a provvedere per il ripristino di quanto previsto dalle norme;
d) riferire all'arbitro su fatti ed episodi gravi da addebitarsi ai calciatori, anche se di riserva o sostituiti, alle persone ammesse nel recinto di gioco o a qualsiasi altra persona comunque presente all'interno dello stesso, restando riservata ogni decisione all'arbitro;
e) riferire all'arbitro circa i comportamenti non regolamentari, diversi da quelli di cui al precedente punto d), da addebitarsi ai calciatori, anche se di riserva o sostituiti, alle persone ammesse nel recinto di gioco o a qualsiasi altra persona comunque presente all'interno dello stesso, da lui constatate e non rilevate dagli altri ufficiali di gara, restando riservata ogni decisione all'arbitro;
f) prendere nota del contenuto di striscioni offensivi e/o incitanti alla violenza esposti all'interno dello stadio;
g) prendere nota delle manifestazioni di intemperanza dei tifosi, dei cori ingiuriosi e del lancio di oggetti;
h) assistere l'arbitro nell'effettuazione delle sostituzioni avendo cura di controllare la regolarità dell'equipaggiamento dei calciatori di riserva prima che questi entrino sul terreno di gioco e assicurare, mediante esposizione dei numeri, la corretta esecuzione delle sostituzioni dei calciatori, restando di competenza degli assistenti le segnalazioni all'arbitro relative alle richieste di sostituzioni.
Al termine della gara, il quarto ufficiale dovrà riportare gli episodi di cui ai precedenti punti (d), (e), (f) e (g) in un apposito rapporto, che dovrà redigere anche nel caso non vi sia nulla da segnalare, e che dovrà consegnare all'arbitro affinché lo alleghi al proprio rapporto di gara.

1. In caso di assenza di uno o entrambi gli assistenti, è previsto un tempo di attesa?
No, la gara dovrà iniziare all'orario stabilito, con due assistenti di parte, che dovranno eventualmente essere dispensati da tale mansione qualora nel corso della gara dovesse/ro arrivare l'assistente / gli assistenti designato/i.

2. Quale posizione devono assumere gli assistenti nel corso di una gara?
L'assistente n.1 è quello che opera lungo la linea laterale dal lato del terreno dove sono collocate le panchine. In caso di panchine dislocate una per ciascuna linea laterale, l'assistente n.1 è quello che opera lungo la linea laterale dal lato del terreno dove è collocata la panchina della squadra ospitante. Gli assistenti dovranno mantenere la stessa posizione, sia nel 1° sia nel 2° tempo, in modo da controllare l'attacco di entrambe le squadre.

3. Chi fornisce le bandierine dell'assistente?
Gli assistenti ufficiali devono essere muniti di bandierine proprie. Le Decisioni Ufficiali FIGC, comunque, prevedono che la Società ospitante sia tenuta a fornirle.

4. Un assistente può segnalare evidenti falli di gioco, infrazioni punibili con l'ammonizione o l'espulsione, sicuramente sfuggiti al controllo dell'arbitro?
Sì, purché abbia una migliore visuale dell'accaduto rispetto all'arbitro. In ogni caso, le decisioni da assumere in merito a quanto accaduto, come riferitogli dall'assistente, sono di esclusiva competenza dell'arbitro.

5. Come deve regolarsi un assistente in caso di scorrettezze o fatti gravi accaduti al di fuori del campo visivo dell'arbitro?
Dovrà tempestivamente attirare la sua attenzione alzando e sventolando la bandierina. L'arbitro, rilevata la segnalazione, interromperà il gioco e, dopo aver interpellato l'assistente, adotterà i provvedimenti del caso riprendendo il gioco di conseguenza. Qualora l'arbitro non rilevi la segnalazione, l'altro assistente si attiverà per richiamare la sua attenzione e, se occorre, alla prima interruzione l'assistente più vicino entrerà sul terreno di gioco per informare l'arbitro stesso sull'accaduto. In ogni caso, l'assistente dovrà redigere, a fine gara, un rapporto sull'accaduto che l'arbitro allegherà e menzionerà nel proprio rapporto di gara.

6. Un ufficiale di gara deve avvertire l'arbitro che per errata individuazione sta ammonendo un calciatore al posto di un altro o che sta ammonendo per la seconda volta uno stesso calciatore senza espellerlo incorrendo in errore?
Sì. L'arbitro, comunque, conserva l'autorità decisionale in merito.

7. Quali sono i compiti degli assistenti di parte?
Soltanto quello di segnalare quando il pallone ha superato interamente le linee perimetrali. Anche in questo caso, compete sempre all'arbitro la decisione finale.

8. Un calciatore sostituito può fungere da assistente di parte in caso di impedimento di quest'ultimo?
Sì, analogamente a un calciatore partecipante al gioco.

9. Un calciatore di riserva viene impiegato quale assistente di parte. Può successivamente sostituire un compagno, se il ruolo di assistente viene affidato a un'altra persona?
Nelle gare organizzate nell'ambito della LND e del SGS, per le quali non sia prevista la designazione degli assistenti ufficiali, un calciatore iscritto nell'elenco ufficiale di gara, che svolga le funzioni di assistente di parte, può nella stessa gara partecipare come calciatore

10. Per un qualsiasi motivo un assistente di parte abbandona l'incarico. Come dovrà comportarsi l'arbitro?
Dovrà chiedere al dirigente accompagnatore ufficiale della squadra cui appartiene l'assistente di indicare un altro proprio tesserato (che potrebbe essere anche un calciatore partecipante al gioco), il quale dovrà assumere tale funzione; altrimenti la gara non potrà continuare. In ogni caso, l'arbitro dovrà riferire l'accaduto nel rapporto di gara.

11. A seguito di un infortunio di un assistente ufficiale, non essendo reperibile un sostituto, la gara prosegue con due assistenti di parte. Qualora successivamente si riprenda dall'infortunio, l'assistente ufficiale può in qualunque momento riprendere le proprie funzioni insieme all'altro assistente, rimasto a disposizione?
Sì. Nel caso in cui, invece, fosse stato sostituito da un arbitro o un assistente all'uopo reperito, sarà comunque quest'ultimo a proseguire nella funzione.

12. Un calciatore di riserva viene impiegato come assistente di parte. Mentre svolge tale funzione, lo stesso viene ammonito dall'arbitro. Qualora in seguito il calciatore entrasse in sostituzione di un proprio compagno e si rendesse colpevole di un'altra infrazione da ammonizione, dovrà essere espulso?
Sì. L'arbitro gli esibirà prima il cartellino giallo e subito dopo quello rosso.

13. In che modo l'arbitro notificherà il provvedimento disciplinare a un assistente di parte che commette un'infrazione passibile di ammonizione o di espulsione?
Esibendogli il cartellino giallo o rosso, in base all'infrazione commessa.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. PERIODI DI GIOCO

Una gara è composta da due periodi di gioco di 45 minuti ciascuno, che possono essere ridotti soltanto se concordato tra l'arbitro e le due squadre prima dell'inizio della gara e purché ciò sia in conformità con il regolamento della competizione*.

2. INTERVALLO DI METÀ GARA

I calciatori hanno diritto a un intervallo tra i due periodi di gioco, non superiore a 15 minuti; una breve pausa per dissetarsi (che non deve superare un minuto) è consentita tra i due periodi gioco supplementari.
Il regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo che può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.

3. RECUPERO PER LE PERDITE DI TEMPO

Ciascun periodo di gioco deve essere prolungato dall'arbitro per recuperare tutto il tempo di gioco perduto per:

- sostituzioni
- valutazione e/o uscita dal terreno di gioco dei calciatori infortunati
- manovre tendenti a perdere tempo
- provvedimenti disciplinari
- interruzioni per ragioni mediche consentite dal regolamento della competizione, ad esempio per dissetarsi (che non devono superare un minuto) o per rinfrescarsi ("cooling break" da novanta secondi a tre minuti)
- controlli e revisioni VAR
- festeggiamenti per la segnatura di una rete
- qualsiasi altra causa, incluso ogni significativo ritardo in occasione delle riprese di gioco (ad esempio, a causa di interferenza da parte di un "corpo estraneo")

*** Si evidenzia che in nessuna competizione ufficiale organizzata dalla FIGC è possibile per le squadre convenire una diversa durata dei due periodi di gioco, giacché non è previsto dai rispettivi regolamenti**

Il quarto ufficiale indica il recupero minimo deciso dall'arbitro al termine dell'ultimo minuto di ciascun periodo di gioco. Il recupero può essere aumentato dall'arbitro, ma non può essere ridotto.

L'arbitro non deve compensare un errore di cronometraggio occorso nel primo periodo di gioco, aumentando o riducendo la durata del secondo periodo di gioco.

4. CALCIO DI RIGORE

Se un calcio di rigore deve essere eseguito o ripetuto, la durata del periodo di gioco deve essere prolungata fino a che l'esecuzione del calcio di rigore non venga completata.

5. SOSPENSIONE DEFINITIVA DELLA GARA

Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata, a meno che il regolamento o gli organizzatori della competizione prevedano altrimenti.
In linea di principio, laddove una squadra sia responsabile della sospensione definitiva di una gara perché dispone di meno di sette calciatori, la gara sarà considerata persa da tale squadra.

Decisioni Ufficiali FIGC

Ritardo nella presentazione in campo delle squadre. Tempo d'attesa

1) Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'ora fissata per l'inizio dello svolgimento della gara.
2) Nel caso di ritardo, fatte salve le sanzioni irrogabili dagli organi disciplinari ove il ritardo stesso sia ingiustificato, l'arbitro deve dare comunque inizio alla gara purché le squadre si presentino in campo in divisa da gioco entro un termine pari alla durata di un tempo della gara.
3) È facoltà delle Leghe, del SGS, della DCF e dei Comitati ridurre tale termine.

Durata delle gare giovanili in categorie "non professionisti"

– Under 18 e under 17: le gare hanno una durata di 90 minuti (2 tempi regolamentari da 45 minuti ciascuno). Qualora previsti, i due tempi supplementari hanno una durata di 15 minuti ciascuno
– Under 16: le gare hanno una durata di 80 minuti (2 tempi regolamentari da 40 minuti ciascuno). Qualora previsti, i due tempi supplementari hanno una durata di 10 minuti ciascuno
– Under 15 e under 14: le gare hanno una durata di 70 minuti (2 tempi regolamentari da 35 minuti ciascuno). Qualora previsti, i due tempi supplementari hanno una durata di 10 minuti ciascuno

1. Nel caso in cui all'ora stabilita per l'inizio della gara il terreno di gioco risulti occupato da altra gara ufficiale FIGC, quanto tempo l'arbitro dovrà attendere per dare inizio alla gara a lui affidata?
La gara deve avere inizio non appena il terreno di gioco sarà disponibile. Il termine di attesa per le squadre rimane comunque della durata di un tempo (o di quello minore fissato dall'organismo competente) e decorre dall'ora fissata per l'inizio della gara.

2. Da quando deve decorrere il cronometraggio di ciascun tempo di gara?
Dal momento in cui il calcio d'inizio è stato regolarmente eseguito, come stabilito dalla Regola 8.

3. Verificandosi un guasto al proprio orologio, come dovrà comportarsi l'arbitro?
Posta l'opportunità per l'arbitro di essere munito e di cronometrare la durata della gara con due diversi orologi, in caso di guasto dell'unico orologio in suo possesso, deve rivolgersi ai suoi assistenti, se ufficiali, che a loro volta avranno provveduto a misurare il tempo. Si munirà, quindi, di uno dei predetti orologi e potrà proseguire la gara. Qualora la gara fosse giocata con assistenti di parte, l'arbitro dovrà sospenderla definitivamente e annotare sul rapporto di gara l'accaduto.

4. Cosa deve fare l'arbitro se i due capitani si accordano di non fare l'intervallo, ma un calciatore insiste sul suo diritto al periodo di riposo?
I calciatori hanno diritto a una pausa (per prassi, non meno di cinque minuti e, di norma, non più di quindici) tra i due tempi e l'arbitro ha il dovere di garantirla.

5. Cosa s'intende per compiere manovre tendenti a perdere tempo?
Si riportano a titolo di esempio:
• allontanare il pallone quando non è in gioco;
• mettersi davanti al pallone per ritardare la ripresa del gioco;
• eseguire una ripresa di gioco da una posizione non corretta, con il solo scopo di indurre l'arbitro a ordinarne la ripetizione;
• far credere di voler eseguire una ripresa di gioco e, senza motivo, lasciarla eseguire a un compagno;
• attardarsi nell'uscire dal terreno di gioco durante la procedura di sostituzione.

6. È a discrezione dell'arbitro decidere se recuperare o no il tempo perso per infortuni e/o per altre cause?
No. L'arbitro deve recuperare il tempo perso alla fine di ciascun periodo di gioco. Tuttavia, la durata del tempo da recuperare è a discrezione dell'arbitro.

7. Quale procedura deve essere messa in atto per rendere noto il tempo di recupero al termine del primo o del secondo periodo di gioco?
Con la presenza del quarto ufficiale di gara, lo stesso procederà, su indicazione dell'arbitro, attraverso l'apposito visualizzatore; mancando il quarto ufficiale di gara, l'arbitro procederà secondo le disposizioni del proprio organo tecnico.

8. Gli ufficiali di gara possono comunicare a calciatori, dirigenti o altre persone il tempo trascorso o quello mancante alla fine della gara?
No.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Un calcio d’inizio è il modo di iniziare entrambi i periodi di gioco, entrambi i tempi supplementari e riprendere il gioco dopo che una rete è stata segnata. I calci di punizione (diretti e indiretti), i calci di rigore, le rimesse dalla linea laterale, i calci di rinvio e i calci d’angolo sono le altre riprese di gioco (vedi Regole 13 – 17).
Una rimessa dell’arbitro è la ripresa di gioco quando l’arbitro interrompe il gioco e le Regole non prevedono una delle riprese sopra menzionate.

Se, quando il pallone non è in gioco, viene commessa un’infrazione, ciò non modifica il modo in cui il gioco deve essere ripreso.

1. CALCIO D’INIZIO

Procedura

• L’arbitro lancia una moneta e la squadra che vince il sorteggio decide la porta da attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d’inizio
• In base alla scelta precedente, l’altra squadra eseguirà il calcio d’inizio della gara o deciderà quale porta attaccare nel primo periodo di gioco
• La squadra che decide quale porta attaccare nel primo periodo di gioco eseguirà il calcio d’inizio del secondo periodo di gioco
• All’inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul terreno di gioco e attaccano le porte opposte
• Dopo che una squadra ha segnato una rete, l’altra squadra riprenderà il gioco con un calcio d’inizio

Per ogni calcio d’inizio:
• tutti i calciatori, eccetto colui che lo esegue, devono essere nella propria metà del terreno di gioco
• gli avversari della squadra che esegue il calcio d’inizio devono essere almeno a 9,15 m dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco
• il pallone deve essere fermo sul punto centrale del terreno di gioco
• l’arbitro emette un fischio per autorizzarne l’esecuzione

• il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente
• una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che lo esegue, verrà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria

Infrazioni e sanzioni

Se il calciatore che esegue un calcio d'inizio tocca di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se commette un fallo di mano sarà assegnato un calcio di punizione diretto.

Nel caso di ogni altra infrazione alla procedura del calcio d'inizio, questo deve essere ripetuto.

2. RIMESSA DELL'ARBITRO

Procedura

Se, quando il gioco è stato interrotto:

- il pallone era all'interno dell'area di rigore, l'arbitro lo lascia cadere a terra per il portiere della squadra difendente nella propria area di rigore
- il pallone era all'esterno dell'area di rigore, l'arbitro lo lascia cadere a terra per un calciatore della squadra che ne avrebbe mantenuto o acquisito il possesso (anche dalla ripresa di gioco qualora il pallone fosse uscito dal terreno di gioco), se ciò può essere determinato dall'arbitro; altrimenti, viene lasciato cadere a terra per un calciatore della squadra che per ultima lo ha toccato. Il pallone viene lasciato cadere nel punto in cui si trovava quando il gioco è stato interrotto, a meno che non colpisca un ufficiale di gara o un "corpo estraneo", nel qual caso viene lasciato cadere nel punto dell'interferenza o del contatto.

Tutti gli altri calciatori di entrambe le squadre devono rimanere ad almeno 4 m dal pallone fino a quando esso non sia in gioco

Il pallone è in gioco non appena tocca il terreno.

Infrazioni e sanzioni

Una rimessa dell'arbitro deve essere ripetuta se il pallone:
• viene toccato da un calciatore prima di toccare il terreno
• esce dal terreno di gioco, dopo essere rimbalzato sullo stesso, senza che nessun calciatore lo abbia toccato

Se, su rimessa dell'arbitro, il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori il gioco verrà ripreso con:
• un calcio di rinvio se è entrato nella porta avversaria
• un calcio d'angolo se è entrato nella propria porta

Decisioni Ufficiali FIGC

Per i Campionati della LND

La Lega, i Comitati Regionali, i Comitati Provinciali Autonomi di Trento e di Bolzano, la Divisione Calcio a Cinque e i Dipartimenti possono disporre, con preavviso di almeno 7 giorni, prelievi coattivi in occasione di gare di campionato o amichevoli in programma sul campo di gioco di società inadempienti a obbligazioni economiche nei confronti della FIGC, della Lega, di Comitati Regionali, di Comitati Provinciali Autonomi di Trento e di Bolzano, di Divisione Calcio a Cinque, di Dipartimenti, di società e di tesserati. Per le predette gare, nonché per le gare di spareggio oppure di play-off e play-out, i prelievi coattivi possono essere disposti, con identico preavviso, anche se la società inadempiente disputa la gara in campo esterno. I prelievi coattivi vengono effettuati dalla Lega, dai Comitati Regionali, dai Comitati Provinciali Autonomi di Trento e di Bolzano, dalla Divisione Calcio a Cinque e dai Dipartimenti tramite un proprio ispettore; ove l'ispettore non abbia la possibilità di effettuare l'esazione della somma prima dell'inizio della gara, deve notificare all'arbitro che la gara stessa non può essere disputata per colpa della società inadempiente, la quale è assoggettata alle sanzioni previste dalle Norme Organizzative Interne della FIGC e dal Codice di Giustizia Sportiva.

GUIDA PRATICA AIA

1. Il calcio d'inizio può essere eseguito da una persona diversa rispetto ai calciatori che prendono parte alla gara?

No. Se in una gara (ad esempio, di beneficenza o di gala) è organizzata una cerimonia che prevede l'effettuazione di un "simbolico" calcio d'inizio da parte di una persona, la quale non prenderà parte alla gara, il pallone deve essere posto di nuovo sul punto centrale del terreno di gioco e il calcio d'inizio deve essere, poi, eseguito nel rispetto delle Regole del Gioco.

2. In quale modo deve essere effettuato il sorteggio prima dell'inizio della gara?

Il sorteggio, obbligatorio, deve essere effettuato a centrocampo dall'arbitro alla presenza dei due capitani con una moneta o, in mancanza, con altro mezzo idoneo. La scelta su "testa o croce" della moneta spetta al capitano della squadra ospitata (o seconda nominata).

3. Quali obblighi devono osservare le squadre prima dell'inizio della gara?

I capitani delle squadre devono salutare gli ufficiali di gara; tutti i calciatori devono salutare il pubblico e, se previsto dal regolamento della competizione, salutarsi tra loro. Un simile "cerimoniale", comunicato all'arbitro dall'Organo competente,

potrebbe essere stabilito dall'organizzatore della competizione anche per svolgersi a fine gara. L'eventuale mancata osservanza di tali disposizioni deve essere riferita dall'arbitro nel rapporto di gara.

4. Cosa determina la posizione di un calciatore in occasione di una ripresa di gioco (ad esempio, durante un calcio di rigore)?
Salvo quanto previsto dalla Regola 11 – Fuorigioco, in questi casi, la posizione di un calciatore è determinata dalla posizione dei suoi piedi o di qualsiasi parte del suo corpo che tocchi il terreno, nel momento in cui il pallone viene messo in gioco; se il calciatore è "in aria", cioè tutto il suo corpo è sollevato da terra (ad esempio, sta saltando), la sua posizione è determinata dalla proiezione dei suoi piedi se fossero a contatto con il terreno.

5. A quale distanza devono stare i calciatori nel caso di rimessa dell'arbitro?
Ad eccezione del calciatore per il quale l'arbitro lascerà cadere il pallone, tutti gli altri calciatori di entrambe le squadre dovranno stare ad almeno quattro metri.

6. Nel caso debbano disputarsi tempi supplementari, da quale squadra dovrà essere eseguito il calcio d'inizio?
Il sorteggio deve essere ripetuto come stabilito per l'inizio della gara.

7. Come dovrà essere effettuato l'eventuale "minuto di raccoglimento" per la commemorazione di un evento luttuoso?
Premesso che in ogni caso è necessario che la commemorazione sia autorizzata dal competente Organo federale, prima del calcio d'inizio l'arbitro emetterà un fischio e tutti dovranno osservare detto periodo di raccoglimento, il cui termine sarà sancito da un altro fischio dell'arbitro. Lo stesso, accertate le condizioni per il regolare avvio della gara, emetterà un ulteriore fischio per consentire l'esecuzione del calcio d'inizio.

ANNOTAZIONI

RIPRESA	CALCIO D'INIZIO	CALCIO DI PUNIZIONE		CALCIO DI RIGORE	CALCIO DI RINVIO	CALCIO D'ANGOLO	RIMESSA LATERALE	RIMESSA DELL'ARBITRO
		DIRETTO	INDIRETTO					
Regola di riferimento	Regola 8	Regola 13	Regola 13	Regola 14	Regola 16	Regola 17	Regola 15	Regola 8
Motivo per il quale può eseguirsi la specifica ripresa	Inizio 1° o 2° periodo di gioco (eventuale inizio dei tempi supplementari); segnatura di una rete	Un calciatore ha commesso, fuori della propria area di rigore, uno dei falli del punto 1 della regola 12; infrazioni alla Regola 3	È stato commesso uno dei falli del punto 2 della regola 12; fuorigioco; infrazioni alle riprese di gioco o alla Regola 4	Un calciatore ha commesso nella propria area di rigore una infrazione punibile con un calcio di punizione diretto	Il pallone ha oltrepassato interamente la linea di porta, senza che sia stata segnata una rete, toccato per ultimo ***da un attaccante***	***da un difendente; infrazione 8 sec. del portiere; 5 sec. calcio di rinvio***	Il pallone ha oltrepassato interamente una linea laterale	Quando l'arbitro interrompe il gioco e le Regole non prevedono un'altra ripresa di gioco
Da dove è eseguita	Punto centrale del terreno di gioco	Dove l'infrazione viene commessa (punto di contatto) *	Dove l'infrazione viene commessa (o dove si trovava il pallone – Regola 4)*	Punto del calcio di rigore	Punto qualsiasi dell'area di porta	Punto qualsiasi dell'area d'angolo più vicina a dove è uscito il pallone	Punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale	Dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto **
Distanza prescritta per gli avversari	9,15 m (e nella propria metà del terreno di gioco)	9,15 m o sulla propria linea di porta tra i pali, anche se la distanza è inferiore. Nel caso in cui sia calciato dall'interno della propria area di rigore, devono rimanere al di fuori di quest'ultima e ad almeno 9,15 m		9,15 m; fuori dell'area di rigore; dietro la linea del pallone, sul terreno di gioco	fuori dell'area di rigore	9,15 m dall'arco d'angolo	2 m	4 m per tutti i calciatori tranne il calciatore che riceverà il pallone
Il pallone è in gioco quando…	È stato calciato e si è mosso chiaramente, dopo il fischio dell'arbitro	È stato calciato e si è mosso chiaramente		È stato calciato e si è mosso chiaramente, dopo il fischio dell'arbitro	È stato calciato e si è mosso chiaramente	È stato calciato e si è mosso chiaramente	È entrato sul terreno di gioco, dopo che è stato lanciato	Tocca il terreno di gioco
Può essere segnata una rete DIRETTAMENTE nella porta avversaria?	SI	SI	NO: se accade, calcio di rinvio	SI	SI	SI	NO: se accade, calcio di rinvio	NO: per essere segnata una rete valida, dopo che il pallone è in gioco, deve essere toccato da almeno due calciatori
Può essere segnata una rete DIRETTAMENTE nella propria porta ?	In nessuna di queste riprese di gioco può essere segnata direttamente una rete nella propria porta; se ciò accadesse, la rete non dovrà essere convalidata e, qualora il pallone fosse entrato nella propria porta direttamente dopo essere stato messo in gioco regolarmente, dovrà essere assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria							
Il fuorigioco…	Non può esistere	Può esistere	Può esistere	Non può esistere	Non è punibile	Non è punibile	Non è punibile	Non può esistere
La ripresa deve essere ripetuta quando…	Viene eseguita con il pallone in movimento o da una posizione errata							
	è eseguita prima che l'arbitro abbia fischiato; tutti i calciatori (ad eccezione di chi lo esegue) non sono nella propria metà del terreno; gli avversari sono a meno di 9,15 m	gli avversari non rispettano distanza prescritta		Vedi tabella specifica contenuta nella Regola 14	calciatori avversari restano in area di rigore e interferiscono con l'azione	calciatori avversari non rispettano la prescritta distanza	il pallone tocca "terra" prima di essere entrato sul terreno di gioco; un assistente dell'arbitro involontariamente interferisce	il pallone è toccato da un calciatore prima di aver toccato "terra" o esce dal terreno di gioco senza essere toccato da un calciatore

*** vedi eccezioni previste dalla Regola 13 --- ** o nell'area di rigore se, quando il gioco è stato interrotto, o nel punto di contatto con un ufficiale di gara o con un corpo estraneo**

REGOLAMENTO

1. PALLONE NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco quando:

• ha interamente oltrepassato una linea di porta o una linea laterale, sia a terra sia in aria

• il gioco è stato interrotto dall'arbitro

• tocca un ufficiale di gara, rimane sul terreno di gioco e

- una squadra inizia un attacco promettente o
- il pallone entra direttamente in porta o
- cambia la squadra in possesso del pallone

In tutti questi casi, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro

2. PALLONE IN GIOCO

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi quando tocca un ufficiale di gara e quando rimbalza su un palo della porta, la traversa o una bandierina d'angolo e rimane sul terreno di gioco.

Se, senza l'intenzione di interferire con il gioco in modo scorretto, un dirigente, un calciatore di riserva, sostituito o espulso oppure un calciatore titolare che si trova temporaneamente fuori dal terreno di gioco (per infortunio, per sistemare l'equipaggiamento, ecc…) tocca il pallone mentre è ancora in gioco ma quando sta chiaramente uscendo dal terreno di gioco, l'arbitro assegnerà un calcio di punizione indiretto; non è previsto alcun provvedimento disciplinare.

1. Per infrazioni che avvengono mentre il pallone non è in gioco possono essere inflitte sanzioni tecniche, quali calci di punizione o di rigore?
No, possono essere inflitte soltanto provvedimenti disciplinari.

2. Con il pallone in gioco l'asta di una bandierina d'angolo cade a terra, per una qualsiasi causa fortuita (es. folata di vento, pallone che la urta accidentalmente). L'arbitro dovrà interrompere subito il gioco?
Di norma, no. L'arbitro provvederà a far ricollocare la bandierina alla prima interruzione, salvo che si determini un'interferenza con lo svolgimento del gioco. In tal caso, lo interromperà e lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

ANNOTAZIONI

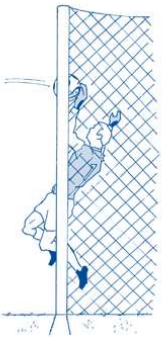
REGOLAMENTO

1. SEGNATURA DI UNA RETE

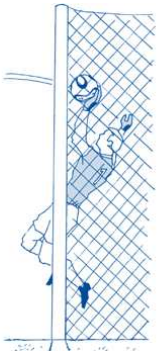
Una rete è segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, a condizione che nessuna infrazione alle Regole del Gioco sia stata commessa dalla squadra che ha segnato la rete.

Se il portiere lancia con le mani il pallone direttamente nella porta avversaria verrà assegnato un calcio di rinvio.

Se un arbitro convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell’arbitro.



NON RETE



RETE

2. SQUADRA VINCENTE

La squadra che segna il maggior numero di reti sarà la vincente. Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di reti o non ne segnano alcuna, la gara risulterà pari.

Quando il regolamento della competizione prescrive che una squadra venga dichiarata vincente al termine di una gara o di una eliminatoria di andata e ritorno conclusasi in parità di punteggio, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono:

- regola delle reti segnate in trasferta
- due uguali periodi di gioco supplementari della durata massima di 15 minuti ciascuno
- tiri di rigore

Una combinazione delle suddette procedure può essere utilizzata.

3. I TIRI DI RIGORE

I tiri di rigore vengono eseguiti dopo che la gara è terminata e, salvo disposizioni contrarie, si applicano le Regole del Gioco pertinenti.
Un calciatore che è stato espulso durante la gara non può prendervi parte; i richiami ufficiali e le ammonizioni adottati nei confronti di calciatori e dirigenti durante la gara non saranno tenuti in considerazione durante i tiri di rigore.

Procedura

Prima dell'inizio dei tiri di rigore

• A meno che non vi siano altre considerazioni (ad esempio: condizioni del terreno di gioco, sicurezza, ecc.), l'arbitro lancia una moneta per decidere la porta verso la quale eseguire i tiri, che potrà essere cambiata soltanto per motivi di sicurezza o se la porta o quella zona del terreno di gioco divenissero inutilizzabili
• L'arbitro procede a un altro sorteggio lanciando una moneta e il capitano della squadra che lo vince decide se eseguire il primo o il secondo tiro
• Ad eccezione di un calciatore di riserva che sostituisce un portiere che non è in condizione di continuare, soltanto i calciatori presenti sul terreno di gioco o temporaneamente fuori del terreno di gioco (per infortunio, per regolarizzare l'equipaggiamento, ecc.) al termine della gara hanno titolo a eseguire i tiri
• Ciascuna squadra è responsabile di scegliere, tra i calciatori aventi titolo, l'ordine nel quale eseguiranno i tiri. L'arbitro non deve essere informato dell'ordine
• Se, al termine di una gara e prima o durante l'esecuzione dei tiri, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria deve ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e l'arbitro deve essere informato del nome e del numero di ciascun calciatore escluso. Ogni calciatore così escluso non potrà partecipare ai tiri (con l'eccezione di seguito descritta)
• Un portiere, che prima o durante l'esecuzione dei tiri non è in condizione di continuare potrà essere sostituito da un calciatore escluso per eguagliare il numero degli avversari o, se la sua squadra non ha effettuato il numero massimo di sostituzioni consentite, da un calciatore di riserva; il portiere rimpiazzato non potrà più prendere parte ai tiri né eseguirne uno.
• Se il portiere ha già eseguito un tiro, il sostituto non potrà eseguirne uno fino alla successiva sequenza di tiri

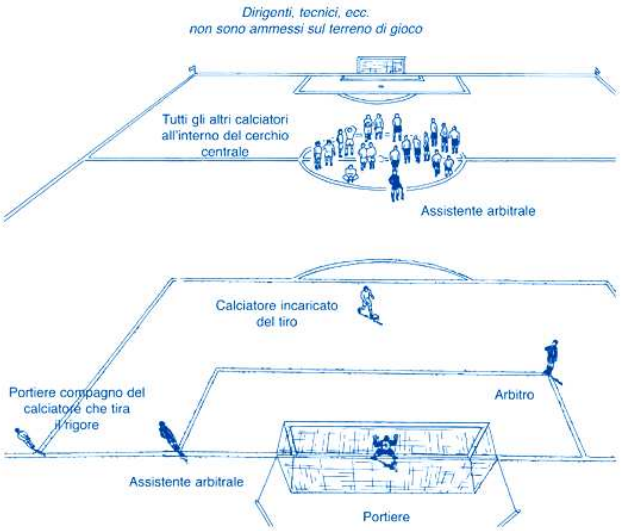
Durante l'esecuzione dei tiri di rigore

• Soltanto i calciatori aventi titolo a eseguire i tiri e gli ufficiali di gara sono autorizzati a rimanere sul terreno di gioco
• Tutti i calciatori aventi titolo, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare all'interno del cerchio di centrocampo
• Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve rimanere sul terreno di gioco, all'esterno dell'area di rigore, sulla linea di porta nel punto in cui questa interseca la linea perimetrale dell'area di rigore
• Ogni calciatore avente titolo a eseguire un tiro può assumere il ruolo di portiere

• Il tiro è completato quando il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole; chi esegue il tiro non può giocare deliberatamente il pallone una seconda volta
• Se l'incaricato del tiro calcia accidentalmente il pallone con entrambi i piedi contemporaneamente o se il pallone tocca, immediatamente dopo il tiro, il piede o la gamba non utilizzata per calciare:
  - se il pallone entra in porta a seguito del tiro, questo deve essere ripetuto
  - se il pallone non entra in porta a seguito del tiro, questo deve essere annotato come non realizzato
• L'arbitro annota i tiri eseguiti
• Se il portiere commette un'infrazione che causa la ripetizione del tiro deve essere richiamato ufficialmente per la prima infrazione e ammonito per ogni successiva infrazione
• Se chi esegue il tiro viene punito per un'infrazione commessa dopo che l'arbitro ha fischiato per l'esecuzione del tiro, quest'ultimo viene annotato come "non realizzato" e il calciatore viene ammonito

Entrambe le squadre eseguono cinque tiri, in conformità con le condizioni seguenti:
• I tiri vengono eseguiti alternativamente dalle squadre
• Ogni tiro viene eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi titolo devono eseguirne uno prima che ciascuno ne possa eseguire un secondo
• Se, prima che entrambe le squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri, una di esse ha segnato più reti di quelle che l'altra potrebbe realizzare terminando la serie dei tiri, l'esecuzione sarà interrotta
• Se, dopo che le due squadre hanno eseguito i cinque tiri, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti o non ne hanno segnata alcuna, si proseguirà fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra, dopo lo stesso numero di tiri
• Il precedente principio si applica per ogni successiva sequenza di tiri, ma una squadra può cambiare l'ordine di chi esegue i tiri
• L'esecuzione dei tiri non deve essere ritardata a causa di un calciatore che esce dal terreno di gioco. Il tiro del calciatore sarà considerato non realizzato se egli non ritornerà in tempo per eseguirne uno

Sostituzioni ed espulsioni durante i tiri di rigore:
• Un calciatore titolare, di riserva o sostituito o un dirigente può essere ammonito o espulso
• Un portiere che viene espulso dovrà essere rimpiazzato da un calciatore che ha titolo a eseguire i tiri
• Nessun calciatore diverso dal portiere che non è in condizione di continuare può essere sostituito
• L'arbitro non deve sospendere la gara se una squadra è ridotta a meno di sette calciatori



GUIDA PRATICA AIA

1. Un portiere, dall'interno della propria area di rigore, dopo aver effettuato una parata, lancia il pallone con le mani. Il pallone finisce direttamente nella porta avversaria. La rete segnata dovrà essere convalidata?
No. L'arbitro assegnerà un calcio di rinvio.

2. Il pallone, dopo avere oltrepassato una linea di porta, tra i pali e sotto la traversa, si presenta in condizioni non regolari. Come dovrà comportarsi l'arbitro?
Convaliderà la rete se riterrà che l'alterazione sia avvenuta dopo che il pallone ha superato la linea di porta; diversamente, riprenderà il gioco con una propria rimessa, con un nuovo pallone, dal punto in cui ritiene che il primo sia divenuto difettoso.

3. Viene a mancare la luce subito prima o durante l'esecuzione dei tiri di rigore. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?
In caso di guasto all'impianto della luce artificiale l'arbitro accorda un tempo ragionevole (che, comunque, non dovrà superare la durata di un tempo di gara) per la riparazione. Se, comunque (o perché il guasto non è riparabile o perché il campo di gioco non è dotato di illuminazione artificiale), non è possibile continuare, il risultato sarà deciso secondo il regolamento della competizione.

4. I capitani di entrambe le squadre rifiutano concordemente di eseguire i tiri di rigore, nonostante che siano previsti dal regolamento della competizione. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Dovrà accertarsi inequivocabilmente di detta volontà di non eseguire i tiri, invitando i dirigenti accompagnatori ufficiali e/o i capitani a rilasciargli apposita dichiarazione scritta. In caso di rifiuto prenderà atto, possibilmente alla presenza degli assistenti se ufficiali, delle loro dichiarazioni. In ogni caso, l'arbitro menzionerà i fatti nel rapporto di gara.

5. Nell'esecuzione di un tiro di rigore, il pallone scoppia dopo aver colpito un palo della porta o la traversa senza aver oltrepassato la linea di porta. Il tiro deve essere ripetuto?

No.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. POSIZIONE DI FUORIGIOCO

Essere in posizione di fuorigioco non è di per sé un'infrazione.

Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco se:
• una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è nella metà avversaria del terreno di gioco (esclusa la linea mediana) e
• una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è più vicina alla linea di porta avversaria rispetto sia al pallone, sia al penultimo avversario.

Le mani e le braccia di tutti i calciatori, inclusi i portieri, non sono da considerare. Al fine di determinare una posizione di fuorigioco, il limite superiore del braccio coincide con la parte inferiore dell'ascella.

Un calciatore non si trova in posizione di fuorigioco se si trova in linea con:
• il penultimo avversario oppure
• gli ultimi due avversari

2. INFRAZIONE DI FUORIGIOCO

Un calciatore in posizione di fuorigioco nel momento in cui il pallone viene giocato o toccato[1] da un suo compagno deve essere punito soltanto se viene coinvolto nel gioco attivo:
• interferendo con il gioco, giocando o toccando il pallone passato o toccato da un compagno oppure
• interferendo con un avversario:
- impedendogli di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la linea di visione, o
- contendendogli il pallone, o
- tentando chiaramente di giocare il pallone che è vicino quando questa azione impatta sull'avversario, o
- facendo un'evidente azione che chiaramente impatta sulla capacità dell'avversario di giocare il pallone

oppure

[1] Per tale valutazione deve essere utilizzato il primo punto di contatto con il pallone "giocato" o "toccato"; tuttavia, quando il pallone viene lanciato (con le mani) dal portiere deve essere utilizzato l'ultimo punto di contatto

• traendo vantaggio (da tale posizione) interferendo con un avversario o giocando il pallone quando:
    - è rimbalzato o è stato deviato dal palo o dalla traversa, da un ufficiale di gara o da un avversario
    - è stato effettuato deliberatamente un “salvataggio” da un avversario

Un calciatore in posizione di fuorigioco che riceve il pallone da un avversario, il quale lo ha giocato deliberatamente, incluso con mano / braccio, non è considerato aver tratto vantaggio, a meno che non sia un salvataggio deliberato di un avversario.

Una “giocata deliberata” (escluso un contatto mano-pallone deliberato) si ha quando un calciatore ha il controllo del pallone con la possibilità di:
• passare il pallone a un compagno
• guadagnare il possesso del pallone, o
• rilanciare il pallone (ad esempio, calciandolo o colpendolo di testa)

Se il passaggio, il tentativo di guadagnarne il possesso o il rilancio del calciatore in controllo del pallone è impreciso o non ha successo, ciò non annulla il fatto che il calciatore abbia giocato deliberatamente il pallone.

I seguenti criteri devono essere utilizzati, a seconda dei casi, quali indicatori che un calciatore aveva il controllo del pallone e, di conseguenza, si può ritenere che lo abbia “deliberatamente giocato”:

• Il pallone arrivava da lontano e il calciatore ne aveva una visuale chiara
• Il pallone non si muoveva velocemente
• La direzione del pallone non era inaspettata
• Il calciatore ha avuto il tempo di coordinare il movimento del proprio corpo, cioè non era un caso di allungamento / estensione (degli arti) o di un salto istintivi, o un movimento che ha conseguito un contatto / controllo limitato
• Un pallone che si muove a terra è più facile da giocare di un pallone in aria

Un “salvataggio” si ha quando un calciatore, per interromperne o tentare di interromperne la traiettoria, tocca il pallone che sta andando dentro o molto vicino alla porta, con qualsiasi parte del corpo tranne le mani / braccia (ad eccezione del portiere all’interno dell’area di rigore).

In situazioni in cui:
• un calciatore muovendo da, o essendo in, posizione di fuorigioco si trova sulla traiettoria di un avversario e interferisce con il movimento dell’avversario verso il pallone, si concretizza un’infrazione di fuorigioco se ciò ha un impatto sulla capacità dell’avversario di giocare o contendere il pallone; se il calciatore si sposta

sulla traiettoria di un avversario e ne ostacola la progressione (ad esempio blocca l'avversario) l'infrazione deve essere punita ai sensi della Regola 12
• un calciatore in posizione di fuorigioco si muove verso il pallone con l'intenzione di giocarlo e subisce un fallo prima di giocare o di tentare di giocare il pallone, o di contenderlo a un avversario, viene punito il fallo in quanto si è verificato prima dell'infrazione di fuorigioco
• viene commessa un'infrazione nei confronti di un calciatore in posizione di fuorigioco che sta già giocando o tentando di giocare il pallone, o lo sta contendendo a un avversario, viene punita l'infrazione di fuorigioco in quanto si è verificata prima del fallo

3. NON INFRAZIONE

Non vi è infrazione di fuorigioco se un calciatore riceve il pallone direttamente da:
• un calcio di rinvio
• una rimessa dalla linea laterale
• un calcio d'angolo

4. INFRAZIONI E SANZIONI

In caso di un'infrazione di fuorigioco, l'arbitro assegna un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si è verificata l'infrazione, anche se è nella metà del terreno di gioco del calciatore in fuorigioco.

Un difendente che esce dal terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro, sarà considerato, ai fini del fuorigioco, come se fosse sulla propria linea di porta o su una linea laterale fino alla prima interruzione di gioco o fino a quando la squadra difendente non avrà giocato il pallone verso la linea mediana e questo sarà fuori della loro area di rigore. Se il calciatore esce dal terreno di gioco deliberatamente, dovrà essere ammonito alla prima interruzione di gioco.

Un attaccante può uscire o restare fuori del terreno di gioco per non prendere parte al gioco attivo. Se il calciatore rientra dalla linea di porta e prende parte al gioco prima della successiva interruzione di gioco o prima che la squadra difendente abbia giocato il pallone verso la linea mediana e questo sia fuori della loro area di rigore, il calciatore sarà considerato, ai fini del fuorigioco, come se

fosse posizionato sulla linea di porta. Un calciatore dovrà essere ammonito se esce deliberatamente dal terreno di gioco, vi rientra senza l'autorizzazione dell'arbitro e non viene punito per fuorigioco, ma trae un vantaggio.

Se un attaccante rimane fermo tra i pali e all'interno della porta mentre il pallone entra in porta, la rete dovrà essere convalidata, a meno che l'attaccante commetta un'infrazione di fuorigioco o alla Regola 12, nel qual caso il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto o diretto.

GUIDA PRATICA AIA

1. Quali sono gli elementi che determinano una posizione di fuorigioco?

• La "linea del pallone" (cioè la linea immaginaria, parallela alla linea di porta, passante per il pallone)

• La posizione dell'attaccante (la parte di testa, corpo o piedi più vicina alla linea di porta avversaria)

• La posizione del penultimo difendente (la parte di testa, corpo o piedi più vicina alla propria linea di porta)

2. Quale è il momento di individuazione di una posizione di fuorigioco?

Quando il pallone tocca o viene giocato da un compagno del calciatore in posizione irregolare.

3. Quale è il momento in cui si concretizza e deve essere punita un'infrazione di fuorigioco?

Quando il calciatore in posizione irregolare prende effettivamente parte attiva al gioco, interferendo con il gioco o con un avversario o traendo vantaggio dall'essere in posizione di fuorigioco.

4. Un calciatore che si trova in posizione di fuorigioco deve essere punito se arretra nella propria metà del terreno di gioco per impossessarsi del pallone passatogli da un compagno?

Sì. La posizione di fuorigioco deve essere individuata nel momento in cui il pallone tocca o è giocato dal compagno e punita quando e dove il calciatore prende parte attiva al gioco.

5. Nel contesto della Regola 11, che si significato deve darsi all'espressione "azione che impatta sull'avversario"?

L’espressione si riferisce alla capacità (anche potenziale) di un difendente di giocare il pallone e si applica a quelle situazioni in cui il movimento del difendente per giocare il pallone viene ritardato, ostacolato o impedito dal calciatore in fuorigioco.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

I calci di punizione diretti e indiretti e i calci di rigore possono essere assegnati soltanto per infrazioni commesse quando il pallone è in gioco.

1. CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO

Un calcio di punizione diretto viene assegnato se un calciatore commette contro un avversario una delle seguenti infrazioni in un modo considerato dall'arbitro negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- caricare
- saltare addosso
- dare o tentare di dare un calcio
- spingere
- colpire o tentare di colpire (incluso con la testa)
- effettuare un tackle o un contrasto
- sgambettare o tentare di sgambettare

Se un'infrazione comporta un contatto, è punita con un calcio di punizione diretto

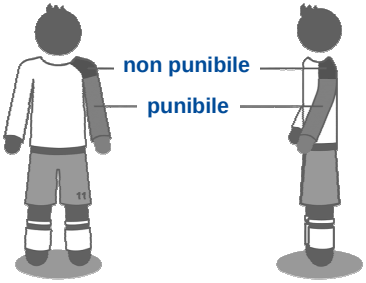
- per "negligenza" si intende che il calciatore mostra mancanza di attenzione o considerazione nell'effettuare un contrasto o che agisce senza precauzione. Non è necessario alcun provvedimento disciplinare.
- per "imprudenza" si intende che il calciatore agisce con noncuranza del pericolo o delle conseguenze per l'avversario e per questo deve essere ammonito.
- per "vigoria sproporzionata" si intende che il calciatore eccede nell'uso necessario della forza e/o mette in pericolo l'incolumità di un avversario e per questo deve essere espulso.

Un calcio di punizione diretto viene inoltre assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

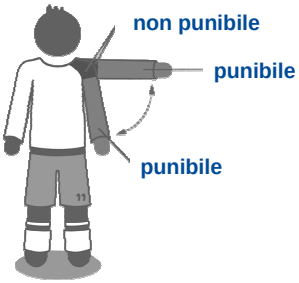
- contatto mano-pallone punibile (tranne il portiere nella propria area di rigore)
- trattiene un avversario
- ostacola un avversario venendo a contatto con lui
- sputa o morde qualcuno iscritto nell'elenco delle squadre o un ufficiale di gara
- lancia un oggetto contro il pallone, un avversario o un ufficiale di gara o tocca il pallone con un oggetto tenuto in mano

Vedi anche le infrazioni previste dalla Regola 3

Contatti “mani (braccia) – pallone”



Al fine di determinare un fallo di mano, il limite superiore del braccio coincide con la parte inferiore dell’ascella.
Non ogni contatto del pallone con una mano o un braccio di un calciatore costituisce un’infrazione.



È un’infrazione (“fallo di mano”) se un calciatore:
• tocca deliberatamente il pallone con le proprie mani / braccia, ad esempio muovendo mani o braccia verso il pallone
• tocca il pallone con le proprie mani / braccia quando queste sono posizionate in modo innaturale aumentando lo spazio occupato dal corpo. Si considera che un calciatore stia aumentando lo spazio occupato dal proprio corpo in modo innaturale quando la posizione delle sue mani / braccia non è conseguenza del movimento del corpo per quella specifica situazione o non è giustificabile da tale movimento. Avendo le mani / braccia in una tale posizione, il calciatore si assume il rischio che vengano colpite dal pallone e di essere punito
• segna nella porta avversaria:
  - direttamente con le proprie mani / braccia, anche se in modo accidentale, incluso il portiere
  - immediatamente dopo che il pallone ha toccato le sue mani / braccia, anche se in modo accidentale

Fuori della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle stesse restrizioni degli altri calciatori per quanto riguarda il contatto tra pallone e mani / braccia. Se il portiere tocca il pallone con le mani / braccia all’interno della propria area di rigore, quando ciò non è consentito, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto, ma non sarà assunto alcun provvedimento disciplinare. Tuttavia, se l’infrazione consiste nel giocare il pallone una seconda volta (con o senza le mani / braccia) in seguito a una ripresa di gioco, prima che abbia toccato un altro calciatore, il portiere deve essere punito disciplinarmente se l’infrazione interrompe una promettente azione d’attacco o nega a un avversario o alla squadra avversaria una rete o un’evidente opportunità di segnare una rete.

2. CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

Un calcio di punizione indiretto viene assegnato se un calciatore:
• gioca in modo pericoloso
• ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico
• protesta, usa un linguaggio e/o agisce in modo offensivo, ingiurioso o minaccioso o compie altre infrazioni verbali
• impedisce al portiere di rilasciare il pallone che ha tra le mani oppure calcia o tenta di calciare il pallone quando il portiere è in procinto di rilasciarlo
• inizia un'azione tesa ad aggirare deliberatamente la Regola al fine di passare (anche da calcio di punizione o da calcio di rinvio) al proprio portiere con la testa, il torace, il ginocchio, ecc., indipendentemente dal fatto che il portiere tocchi o no il pallone con le mani; il portiere sarà ammonito se è colui che inizia tale azione deliberata
• commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore

Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un portiere, all'interno della propria area di rigore, commette una delle infrazioni seguenti:
• tocca il pallone con le mani / braccia dopo averlo rilasciato e prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore
• tocca il pallone con le mani / braccia, tranne che abbia chiaramente calciato o tentato di calciare il pallone per rilasciarlo in gioco, dopo:
  - che è stato deliberatamente calciato verso di lui da un compagno di squadra
  - averlo ricevuto direttamente da un compagno di squadra su rimessa dalla linea laterale

Giocare in modo pericoloso

Per "giocare in modo pericoloso" si intende una qualsiasi azione di un calciatore che, nel tentativo di giocare il pallone, mette in pericolo l'incolumità di qualcuno (incluso sé stesso) e include impedire a un avversario vicino di giocare il pallone per timore di infortunarsi.
Una sforbiciata o una rovesciata sono permesse purché non costituiscano pericolo per un avversario.

Ostacolare la progressione di un avversario senza contatto

Ostacolare la progressione di un avversario significa spostarsi sulla traiettoria dell'avversario per ostruirlo, bloccarlo, farlo rallentare o costringerlo a un cambio di direzione quando il pallone non è a distanza di gioco di nessuno dei due calciatori.

Tutti i calciatori hanno diritto a prendere una posizione sul terreno di gioco; trovarsi sulla traiettoria di un avversario non è lo stesso che spostarsi sulla sua traiettoria.

Un calciatore può proteggere il pallone interponendosi tra un avversario e il pallone stesso, se quest'ultimo è a distanza di gioco e l'avversario non è tenuto lontano utilizzando le braccia o il corpo. Se il pallone si trova a distanza di gioco, il calciatore può essere caricato da un avversario nei limiti previsti dalle Regole.

3. CALCIO D'ANGOLO

Un calcio d'angolo viene assegnato se un portiere, all'interno della propria area di rigore, controlla il pallone con le mani / braccia per più di otto secondi prima di spossessarsene.
Un portiere è considerato in controllo del pallone con le mani / braccia quando:
• il pallone è tra le sue mani o tra la mano / il braccio e una superficie qualsiasi (ad esempio: il terreno, il proprio corpo)
• tiene il pallone sulla/e mano/i aperta/e e distesa/e
• fa rimbalzare il pallone a terra o lo lancia in aria

L'arbitro deciderà quando il portiere ha il controllo del pallone e quando iniziano gli otto secondi, e conterà visibilmente gli ultimi cinque secondi con una mano alzata.

Un portiere non può essere contrastato da un avversario quando ha il controllo del pallone con le mani / braccia.

4. PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

L'arbitro ha l'autorità di adottare provvedimenti disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco per il sopralluogo pre-gara fino al momento in cui lo abbandona dopo la fine della gara (inclusi i tiri di rigore).

Se, prima di entrare sul terreno di gioco all'inizio della gara, un calciatore o un dirigente commette un'infrazione da espulsione, l'arbitro ha l'autorità di inibire al calciatore o al dirigente di prendere parte alla gara (vedi Regola 3.6); l'arbitro riporterà ogni altra scorrettezza (nel rapporto di gara).

Un calciatore o un dirigente che si trova sul terreno di gioco o al di fuori dello stesso e commette un'infrazione passibile di ammonizione o espulsione deve essere punito in base all'infrazione.

Il cartellino giallo è utilizzato per comunicare un'ammonizione e il cartellino rosso è utilizzato per comunicare un'espulsione.

Il cartellino rosso o giallo può essere mostrato soltanto a un calciatore titolare, di riserva o sostituito o a un dirigente.

CALCIATORI TITOLARI, DI RISERVA O SOSTITUITI

Ritardare la ripresa del gioco per mostrare un cartellino

Una volta che l'arbitro ha deciso di ammonire o espellere un calciatore, il gioco non dovrà essere ripreso fino a che il provvedimento non sia stato notificato, a meno che la squadra avversaria esegua rapidamente un calcio di punizione, abbia una chiara opportunità di segnare una rete e l'arbitro non abbia iniziato la procedura di notifica del provvedimento disciplinare. Il provvedimento verrà notificato alla successiva interruzione; se l'infrazione consisteva nel negare un'evidente opportunità di segnare una rete alla squadra avversaria, il calciatore sarà ammonito; se l'infrazione interferiva con o interrompeva una promettente azione d'attacco, il calciatore non sarà ammonito.

Vantaggio

Se l'arbitro applica il vantaggio per un'infrazione per la quale un'ammonizione o un'espulsione sarebbe stata comminata se avesse interrotto il gioco, questa ammonizione o espulsione deve essere notificata alla prima interruzione di gioco. Tuttavia, se l'infrazione concerneva il negare alla squadra avversaria un'evidente opportunità di segnare una rete, il calciatore sarà ammonito per comportamento antisportivo, a meno che la squadra che non ha commesso il fallo segni una rete a seguito dell'applicazione del vantaggio, nel qual caso non viene assunto alcun provvedimento disciplinare; se l'infrazione concerneva l'interferire con o interrompere una promettente azione d'attacco, il calciatore non sarà ammonito.

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni concernenti un grave fallo di gioco, una condotta violenta o un'infrazione che comporta una seconda ammonizione, a meno che non ci sia una chiara opportunità di segnare una rete. In questo caso, l'arbitro dovrà espellere il calciatore alla prima interruzione. Se, però, il calciatore gioca il pallone o contrasta / interferisce con un avversario, l'arbitro interromperà il gioco, espellerà il calciatore e assegnerà un calcio di punizione indiretto, a meno che il calciatore commetta un'infrazione più grave.

Se un difendente inizia a trattenere un attaccante fuori dell'area di rigore e prosegue a trattenerlo all'interno di questa, l'arbitro deve assegnare un calcio di rigore.

Infrazioni passibili di ammonizione

Un calciatore titolare deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco (come descritto di seguito nel paragrafo "ritardare la ripresa di gioco")
- protesta con parole o gesti / azioni (nei confronti degli ufficiali di gara)
- entra, rientra o deliberatamente esce dal terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con una rimessa

dell'arbitro, un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale
- infrange ripetutamente le Regole del Gioco (non è definito un numero o un modello specifico di infrazioni che determina l'adozione dell'ammonizione)
- è colpevole di comportamento antisportivo
- entra nell'area di revisione dell'arbitro
- ripete insistentemente il gesto della "revisione" (schermo TV)

Un calciatore di riserva o sostituito deve essere ammonito se:
- ritarda la ripresa del gioco
- protesta con parole o gesti / azioni (nei confronti degli ufficiali di gara)
- entra o rientra sul terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro
- è colpevole di comportamento antisportivo
- entra nell'area di revisione dell'arbitro
- ripete insistentemente il gesto della "revisione" (schermo TV)

Laddove vengano commesse due distinte infrazioni da ammonizione (anche in rapida successione), devono essere punite con due ammonizioni, ad esempio se un calciatore entra sul terreno di gioco senza la necessaria autorizzazione e commette un contrasto imprudente o interrompe un attacco promettente con un fallo / fallo di mano, ecc.

Ammonizioni per comportamento antisportivo

Ci sono differenti circostanze nelle quali un calciatore (titolare) deve essere ammonito per comportamento antisportivo, incluso se:

• tenta di ingannare l'arbitro, ad esempio fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione)

• scambia il ruolo con il portiere con il pallone in gioco o senza l'autorizzazione dell'arbitro (vedi Regola 3)

• commette in modo imprudente una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto

• tocca il pallone con la mano per interferire con o interrompere una promettente azione d'attacco, eccetto quando l'arbitro assegna un calcio di rigore per un'infrazione non deliberata relativa a un contatto mano-pallone

• nega alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete e l'arbitro assegna un calcio di rigore per un'infrazione non deliberata relativa a un contatto mano-pallone

• commette ogni altra infrazione che interferisce con o interrompe una promettente azione d'attacco, eccetto quando l'arbitro assegna un calcio di rigore per un'infrazione che era un tentativo di giocare il pallone o una contesa per il pallone

• nega a un avversario un'evidente opportunità di segnare una rete commettendo un'infrazione che era un tentativo di giocare il pallone o una contesa per il pallone e l'arbitro assegna un calcio di rigore

• tocca il pallone con la mano nel tentativo (a prescindere che abbia successo o no) di segnare una rete
• traccia dei segni non autorizzati sul terreno di gioco
• mentre sta uscendo dal terreno di gioco, dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro, gioca il pallone
• mostra una mancanza di rispetto nei riguardi dello spirito del gioco
• inizia un'azione tesa ad aggirare deliberatamente la Regola al fine di passare (anche da calcio di punizione o da calcio di rinvio) al proprio portiere con la testa, il torace, il ginocchio, ecc., indipendentemente dal fatto che il portiere tocchi o no il pallone con le mani; il portiere sarà ammonito se è il responsabile di iniziare tale azione deliberata
• distrae verbalmente un avversario durante il gioco o una ripresa di gioco

Festeggiamenti di una rete

I calciatori possono festeggiare la segnatura di una rete, ma tale festeggiamento non deve essere eccessivo; i festeggiamenti con coreografie non devono essere incoraggiati e non devono causare eccessiva perdita di tempo.
Uscire dal terreno di gioco per festeggiare una rete non è di per sé un'infrazione passibile di ammonizione, ma i calciatori devono ritornare sul terreno di gioco il più rapidamente possibile.

Un calciatore deve essere ammonito, anche se la rete non viene convalidata, se:
• si avvicina agli spettatori in modo tale da causare problemi di sicurezza e/o per l'incolumità e/o si arrampica sulla recinzione
• agisce in un modo provocatorio o derisorio
• si copre la testa o il volto con una maschera o altro oggetto similare
• si toglie la maglia o copre la testa con la maglia

Ritardare la ripresa di gioco

Gli arbitri devono ammonire i calciatori che ritardano eccessivamente la ripresa di gioco, anche nei casi previsti dalle Regole 3, 15 e 16 e dai relativi protocolli, oppure quando:
• calciano lontano il pallone o lo portando via o provocano una situazione conflittuale toccando il pallone dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco
• eseguono un calcio di punizione da una posizione errata con il fine di indurre l'arbitro a farlo ripetere

Infrazioni passibili di espulsione

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito deve essere espulso se commette una delle infrazioni seguenti:
- nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, commettendo deliberatamente un'infrazione relativa a un contatto mano-pallone (eccetto un portiere all'interno della propria area di rigore)

- nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, commettendo non deliberatamente un'infrazione relativa a un contatto mano-pallone fuori della propria area di rigore
- nega la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete a un avversario il cui movimento complessivo è verso la porta di chi commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione (a meno che non si verifichi quanto sotto riportato)
- è colpevole di un grave fallo di gioco
- morde o sputa a qualcuno
- è colpevole di condotta violenta
- si copre la bocca nel rivolgersi a un avversario in una maniera o situazione provocatoria, derisoria o offensiva (opzione facoltativa per gli organizzatori della competizione)
- usa un linguaggio o agisce in modo offensivo, ingiurioso o minaccioso
- esce dal terreno di gioco in segno di protesta contro una decisione dell'arbitro, compresa una decisione di far proseguire o riprendere il gioco (opzione facoltativa per gli organizzatori della competizione)
- istruisce o incoraggia altri calciatori a uscire dal terreno di gioco in segno di protesta contro una decisione dell'arbitro, compresa una decisione di far proseguire o riprendere il gioco (opzione facoltativa per gli organizzatori della competizione)
- riceve una seconda ammonizione nella medesima gara
- entra nella sala operativa video

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che è stato espulso deve abbandonare il recinto di gioco.

Negare la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete (DOGSO)

Se un calciatore, all'interno della propria area di rigore, commette un'infrazione contro un avversario, al quale nega un'evidente opportunità di segnare una rete e l'arbitro assegna un calcio di rigore, il calciatore colpevole dovrà essere ammonito se l'infrazione deriva da un tentativo di giocare il pallone o da una contesa per il pallone; in tutte le altre circostanze (ad esempio: trattenere, spingere, tirare, mancanza di possibilità di giocare il pallone, ecc.) il calciatore colpevole dovrà essere espulso.

Se un calciatore nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete commettendo deliberatamente un'infrazione relativa a un contatto mano-pallone, il calciatore dovrà essere espulso, a prescindere dal punto in cui avviene l'infrazione (eccetto un portiere all'interno della propria area di rigore).

Se un calciatore nega alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete commettendo non deliberatamente un'infrazione relativa a un contatto mano-pallone e l'arbitro assegna un calcio di rigore, il colpevole verrà ammonito.

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che entra sul terreno di gioco senza la necessaria autorizzazione dell'arbitro e interferisce con il gioco o un avversario e nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete è colpevole di un'infrazione da espulsione.

I seguenti criteri devono essere presi in considerazione:
- La distanza tra il punto in cui è stata commessa l'infrazione e la porta
- La direzione generale dell'azione di gioco
- La probabilità di mantenere o guadagnare il controllo del pallone
- La posizione e il numero dei difendenti e degli attaccanti

Grave fallo di gioco

Un tackle o un contrasto che mette in pericolo l'incolumità di un avversario o commesso con vigoria sproporzionata o brutalità deve essere punito come grave fallo di gioco.

Qualsiasi calciatore che, in un contrasto per il possesso del pallone, colpisca un avversario da davanti, di lato o da dietro, utilizzando una o entrambe le gambe, con vigoria sproporzionata o che metta in pericolo l'incolumità di un avversario, si rende colpevole di un grave fallo di gioco.

Condotta violenta

Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta quando usa o tenta di usare vigoria sproporzionata o brutalità contro un avversario in mancanza di contesa per il pallone, o contro un compagno di squadra, un dirigente, un ufficiale di gara, uno spettatore o qualsiasi altra persona, a prescindere dal fatto che si concretizzi o no un contatto.

Inoltre, un calciatore che, in mancanza di contesa per il pallone, colpisce deliberatamente con le mani o le braccia un avversario o qualsiasi altra persona sulla testa o sul volto è colpevole di condotta violenta, a meno che la forza usata sia irrilevante.

DIRIGENTI (allenatori, medici, fisioterapisti, …)

Laddove un'infrazione venga commessa da qualcuno dell'area tecnica (un calciatore di riserva, sostituito, espulso o un dirigente) e il colpevole non possa essere individuato, il primo allenatore della squadra, presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento.

Richiamo ufficiale

Le seguenti infrazioni devono di solito comportare un richiamo ufficiale; infrazioni ripetute o plateali devono essere punite con un'ammonizione o un'espulsione:

- entrare sul terreno di gioco in modo rispettoso / non aggressivo né provocatorio
- non cooperare con un ufficiale di gara, ad esempio ignorare una richiesta / istruzione dall'assistente o dal quarto ufficiale
- lieve dissenso (con parole o gesti / azioni) nei confronti di una decisione
- uscire occasionalmente dall'area tecnica senza commettere un'altra infrazione

Ammonizione

Le infrazioni passibili di ammonizione includono (ma non sono limitate a):

- non rispettare chiaramente / ripetutamente i confini della propria area tecnica
- ritardare la ripresa di gioco della propria squadra
- entrare deliberatamente nell'area tecnica avversaria (in modo non aggressivo né provocatorio)
- dissentire con parole o gesti / azioni, incluso:
  - lanciare / calciare bottigliette o altri oggetti
  - agire mostrando chiara mancanza di rispetto per gli ufficiali di gara (ad esempio applausi sarcastici)
- entrare nell'area di revisione
- gesticolare eccessivamente / ripetutamente per richiedere un cartellino rosso o giallo
- mostrare insistentemente il gesto per una revisione VAR (schermo TV)
- gesticolare o agire in modo provocatorio
- tenere un continuo comportamento inaccettabile (incluse ripetute infrazioni passibili di richiamo ufficiale)
- mostrare mancanza di rispetto per il gioco

Espulsione

Le infrazioni passibili di espulsione includono (ma non sono limitate a)

- ritardare la ripresa di gioco della squadra avversaria, ad esempio trattenendo il pallone, calciandolo lontano, ostacolando il movimento di un calciatore
- uscire deliberatamente dall'area tecnica per
  - mostrare dissenso o protestare nei confronti di un ufficiale di gara
  - comportarsi in modo provocatorio
- entrare nell'area tecnica avversaria in modo aggressivo o provocatorio

- lanciare / calciare deliberatamente un oggetto nel terreno di gioco
- entrare sul terreno di gioco per
  - affrontare un ufficiale di gara (incluso alla fine del primo o del secondo periodo di gioco)
  - interferire con il gioco, con un calciatore avversario o con un ufficiale di gara
- entrare nella sala operativa video
- tenere un comportamento aggressivo (incluso sputare o mordere) nei confronti di un calciatore avversario titolare, di riserva, dirigente, ufficiale di gara, spettatore o qualsiasi altra persona (ad esempio raccattapalle, delegato alla sicurezza, commissario di campo ...)
- ricevere una seconda ammonizione nella stessa gara
- usare un linguaggio o agire in modo offensivo, ingiurioso o minaccioso
- istruire o incoraggiare i calciatori a uscire dal terreno di gioco in segno di protesta contro una decisione dell'arbitro, compresa una decisione di far proseguire o riprendere il gioco, anche se i calciatori non escono dal terreno di gioco (opzione facoltativa per gli organizzatori della competizione)
- comportarsi in modo non appropriato come conseguenza dell'uso di strumenti di comunicazione / elettronici o utilizzare strumenti di comunicazione / elettronici non autorizzati
- condotta violenta

Infrazioni relative al lancio di un oggetto (o del pallone)

In tutti casi, l'arbitro adotta il provvedimento disciplinare appropriato:

- imprudenza, ammonisce il colpevole per comportamento antisportivo
- vigoria sproporzionata, espelle il colpevole per condotta violenta

5. RIPRESA DI GIOCO DOPO FALLI E SCORRETTEZZE

Se il pallone non è in gioco, il gioco sarà ripreso secondo la decisione precedente.

Se il pallone è in gioco e un calciatore (titolare) commette un'infrazione fisica all'interno del terreno di gioco contro:

- un avversario – calcio di punizione indiretto, diretto o di rigore
- un compagno, un calciatore di riserva, sostituito o espulso, un dirigente o un ufficiale di gara – calcio di punizione diretto o di rigore

Tutte le infrazioni verbali sono punite con un calcio di punizione indiretto

Se l'arbitro interrompe il gioco per un'infrazione commessa da un calciatore (titolare), dentro o fuori del terreno di gioco, nei confronti di un "corpo estraneo", il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro, a meno che non venga assegnato

un calcio di punizione indiretto perché il calciatore è uscito dal terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro; il calcio di punizione indiretto verrà eseguito dal punto della linea perimetrale dal quale il calciatore è uscito dal terreno di gioco

Se, quando il pallone è in gioco:

- un calciatore (titolare) commette fuori del terreno di gioco un'infrazione contro un ufficiale di gara o un calciatore avversario titolare, di riserva, sostituito o espulso, o un dirigente

oppure

- un calciatore di riserva sostituito o espulso, o un dirigente commette fuori del terreno di gioco un'infrazione contro, o interferisce con, un calciatore titolare avversario o un ufficiale di gara

il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui si è verificata l'infrazione / interferenza; sarà assegnato un calcio di rigore se è un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto, all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole.
Se un'infrazione viene commessa fuori del terreno di gioco da un calciatore (titolare) contro un calciatore titolare, di riserva, sostituito o un dirigente della propria squadra, il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto sulla linea perimetrale più vicina al punto in cui si è verificata l'infrazione

Se un calciatore tocca il pallone con un oggetto (scarpa, parastinchi, ecc.) tenuto in mano il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto (o calcio di rigore).

Se un calciatore (titolare) che è all'interno o all'esterno del terreno di gioco lancia o calcia un oggetto (diverso dal pallone di gara) contro un calciatore avversario (titolare), o lancia o calcia un oggetto (incluso un pallone) contro un calciatore di riserva, sostituito o espulso, o un dirigente avversario, o un ufficiale di gara o contro il pallone di gara, il gioco viene ripreso con un calcio di punizione diretto o di rigore dal punto in cui l'oggetto ha colpito o stava per colpire la persona o il pallone. Se questa posizione è fuori del terreno di gioco, il calcio di punizione sarà eseguito dal punto più vicino sulla linea perimetrale; verrà assegnato un calcio di rigore, se tale punto è all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole.

Se un calciatore di riserva, sostituito o espulso, o un titolare temporaneamente fuori del terreno di gioco o un dirigente lancia o calcia un oggetto sul terreno di gioco e interferisce con il gioco, con un avversario o con un ufficiale di gara il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto (o di rigore) dal punto in cui l'oggetto ha interferito con il gioco o ha colpito o stava per colpire l'avversario, l'ufficiale di gara o il pallone.

1. Un fallo di mano deve essere sempre punito sia tecnicamente sia disciplinarmente?
No, non sempre. Di norma, viene punito soltanto con un calcio di punizione diretto (o di rigore). Esistono, poi, alcune circostanze per le quali detta infrazione diviene passibile di provvedimento disciplinare.

2. Un calciatore commette un fallo di mano, toccando il pallone che si trova su una linea delimitante la propria area di rigore. Come si regolerà l'arbitro?
Se il punto di contatto tra mano e pallone è esterno all'area di rigore e alle sue linee, allora l'arbitro assegnerà un calcio di punizione; se è all'interno dell'area di rigore o su una delle linee che la delimitano assegnerà un calcio di rigore.

3. È sempre un'infrazione se un calciatore segna nella porta avversaria dopo che il pallone, in modo accidentale, ha toccato le sue mani / braccia?
Non sempre: è un'infrazione solo se la segnatura avviene "immediatamente" dopo il contatto accidentale mentre non lo è se il pallone (passato o condotto) percorre una certa distanza e/o ci sono più passaggi prima che la rete venga segnata o se trascorre un certo intervallo di tempo tra il contatto accidentale e la segnatura.

4. Quale significato deve darsi all'espressione "distanza di gioco"?
La distanza dal pallone che consente, in relazione alla dinamica dell'azione, a un calciatore di toccarlo allungando il piede o saltando o, per i portieri, saltando con le braccia protese. La distanza può dipendere anche dalla statura del calciatore.

5. Che cosa si intende per carica?
Una contesa fisica con un avversario, utilizzando generalmente la spalla e la parte alta del braccio, che è mantenuto vicino al corpo. È un'infrazione caricare un avversario in modo negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata.
Non è, invece, da considerarsi infrazione, un contatto non violento né pericoloso effettuato, spalla contro spalla, con un avversario che ha il pallone a distanza di gioco o che lo sta giocando.

6. Un calciatore per la contesa del pallone viene a contatto con il portiere avversario, che si trova nella propria area di porta. Ciò è permesso?
La contesa per il possesso del pallone è consentita. Un calciatore sarà punito soltanto se nel contrasto salta addosso al portiere, lo carica o lo spinge in modo negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata.

7. Due o più calciatori possono contrastare lo stesso avversario nel medesimo tempo?
Sì, purché il contrasto sia regolare.

8. Due calciatori della stessa squadra stringono fra loro un avversario per impedirgli di giocare il pallone. Come dovrà regolarsi l'arbitro?
Considerato che, in tal modo, i due calciatori trattengono l'avversario, l'arbitro assegnerà un calcio di punizione diretto o di rigore. Se mediante questo fallo viene negata un'evidente opportunità di segnare una rete, sarà espulso il calciatore che per secondo è entrato in contatto con l'avversario.

9. Cosa determina il gioco pericoloso e come dovrà essere punito?
Il gioco pericoloso è causato da quegli atti che, compiuti con poca accortezza, possono, a giudizio dell'arbitro, risultare pericolosi per chi li compie o per gli avversari, come ad esempio: calciare o tentare di calciare il pallone con la gamba tesa e sollevata dal terreno in contrasto con l'avversario; abbassare la testa all'altezza del piede di un avversario che sta calciando il pallone.
Il gioco pericoloso, di norma, è punito soltanto con un calcio di punizione indiretto. Non si rende responsabile di gioco pericoloso il portiere che, per impossessarsi o per respingere il pallone, si lancia fra i piedi di un avversario.

10. Un calciatore gioca in modo pericoloso alzando una gamba nel momento in cui l'avversario cerca di toccare il pallone di testa e viene a contatto con la testa dell'avversario. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?
Assegnerà un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore.

11. Che cosa s'intende con la dicitura "effettua un tackle su un avversario"?
L'azione di un calciatore che, con l'intento di sottrarre il possesso del pallone a un avversario, anziché sul pallone, interviene con i piedi (per terra o per aria) sull'avversario stesso.

12. Un calciatore può appoggiarsi sulle spalle di un compagno allo scopo di colpire il pallone con la testa?
No. L'arbitro dovrà interrompere il gioco, ammonire il calciatore per comportamento antisportivo e assegnare un calcio di punizione indiretto.

13. Un calciatore esce dal terreno di gioco durante la gara, senza l'autorizzazione dell'arbitro, e non torna più. Come dovrà regolarsi l'arbitro?
Deve considerarlo ammonito (e se già ammonito, espulso), informandone il capitano della squadra e facendone menzione nel rapporto di gara.

14. Quale deve essere la decisione dell'arbitro se un calciatore, per festeggiare la segnatura di una rete, si toglie la maglia e scopre una maglia simile sottostante?
Ammonisce il calciatore per comportamento antisportivo.

15. In che modo dovrà essere notificata un'ammonizione o un'espulsione?
L'arbitro dovrà esporre, tenendolo in una mano sollevata, il cartellino giallo o rosso e mostrarlo all'interessato, durante un'interruzione di gioco. In caso di seconda ammonizione, gli esibirà prima il cartellino giallo e, subito dopo, il cartellino rosso.

16. Durante l'intervallo e fuori dal terreno di gioco, un calciatore si rende colpevole di condotta violenta. Come dovrà regolarsi l'arbitro?
Considererà il calciatore espulso e informerà il capitano della sua squadra.

17. Un calciatore di riserva o sostituito che si trova in panchina si rende colpevole di una scorrettezza passibile di espulsione. L'arbitro deve esibirgli il cartellino rosso per indicargli che deve abbandonare il recinto di gioco?
Sì, accertandosi del numero di maglia e prendendone, come sempre, nota.

18. Un calciatore o un dirigente espulso può sostare nel recinto di gioco?
No, deve uscire dal recinto di gioco affinché l'arbitro possa far riprendere la gara.

19. L'arbitro ammonisce o espelle un calciatore o un dirigente che si scusa per la sua scorrettezza. L'arbitro può non menzionare questo provvedimento nel rapporto di gara?
No. Tutti provvedimenti disciplinari devono essere riportati.

20. Un calciatore ritardatario stando nel campo per destinazione in divisa da gioco, colpisce con violenza un avversario che si trova sul terreno di gioco, mentre il pallone è in gioco. Quale provvedimenti dovrà assumere l'arbitro?
L'arbitro interromperà il gioco, identificherà il calciatore e lo espellerà e assegnerà un calcio di punizione diretto (o di rigore).

21. Quali decisioni deve assumere l'arbitro se un calciatore, intervenendo in tackle, colpisce con un calcio l'avversario non avendo reale possibilità di giocare il pallone e mettendo in pericolo l'integrità fisica di quest'ultimo?
Calcio di punizione diretto (o di rigore) ed espulsione.

22. Dopo che l'arbitro interrompe il gioco, un calciatore in segno di dissenso dalla decisione, lancia lontano il pallone. Come dovrà regolarsi l'arbitro?
Ammonirà il calciatore e farà riprendere il gioco in base al motivo per cui l'aveva interrotto, recuperando il tempo perduto.

23. Un portiere, nella propria area di rigore, ha il pallone tra le mani. Lo mette poi a terra e, controllandolo coi piedi, esce dall'area per tornare subito dopo all'interno e raccoglierlo con le mani. Quale decisione assume l'arbitro?
Assegnerà un calcio di punizione indiretto.

24. Un portiere tenendo il pallone con le mani lo fa rimbalzare prima di rinviarlo. Commette in questo modo un'infrazione?
No, perché si considera che il portiere non si sia mai spossessato del pallone.

25. Se un portiere fa rimbalzare il pallone, può un avversario giocarlo quando tocca il suolo?
No. Nel caso l'arbitro dovrà assegnare un calcio di punizione indiretto.

26. Dopo essersi impossessato con le mani del pallone, un portiere lo tiene sul palmo di una di esse. Un avversario arriva da dietro e colpisce il solo pallone con la testa. Questo è regolare?
No. L'arbitro assegnerà un calcio di punizione indiretto e valuterà se ricorrono le circostanze per ritenerlo un comportamento antisportivo, agendo di conseguenza.

27. Se l'arbitro assegna un calcio d'angolo perché il portiere, all'interno della propria area di rigore, controlla il pallone con le mani / braccia per più di otto secondi prima di spossessarsene, da quale area d'angolo deve essere eseguito il calcio d'angolo?
Dal lato più vicino a dove si trovava il portiere quando il gioco è stato interrotto.

28. Quando inizia il conteggio degli otto secondi relativi al controllo del pallone con le mani da parte del portiere?
Il conteggio deve iniziare quando l'arbitro è convinto che il portiere abbia un chiaro controllo del pallone con la/le mano/i (braccio/a). Non è necessario che il portiere sia in piedi perché inizi il conto alla rovescia, soprattutto perché, in molti casi, il portiere prende il pallone, cade a terra inutilmente e poi rimane lì per un po' di tempo anche se nessuno gli impedisce di alzarsi.

29. Mentre un portiere rilascia il pallone dalle mani per rilanciarlo, calciandolo "al volo", un avversario lo intercetta prima che il portiere stesso possa calciarlo. Questo è consentito?
No, è un'infrazione impedire al portiere di rilasciare il pallone dalle mani. Lasciare il pallone dalle mani e calciarlo sono considerate un'unica azione.

30. Qualora un portiere dopo aver effettuato regolarmente una parata, per effetto dello slancio, esce dall'area di rigore con il pallone tra le mani, quale decisione dovrà assumere l'arbitro?
Dovrà assegnare un calcio di punizione diretto.

31. Un portiere lancia una scarpa o un altro oggetto contro il pallone, che si trova all'interno dell'area di rigore, lo colpisce e gli impedisce così di entrare nella propria porta. Come dovrà regolarsi l'arbitro?
Assegnerà un calcio di rigore ed espellerà il portiere.

32. Un calciatore intenzionalmente calcia il pallone verso il proprio portiere che se ne avvede in ritardo e, per evitare una autorete o che un avversario se ne impossessi con la evidente opportunità di segnare una rete, lo devia in angolo con le mani. Come si comporterà l'arbitro?
Assegnerà un calcio di punizione indiretto, senza assumere alcun provvedimento disciplinare.

33. Un calciatore intenzionalmente calcia il pallone verso il proprio portiere che, a sua volta, tenta di calciarlo. Il tiro, però, risulta maldestro e il pallone si alza in verticale. Così, per evitare che se ne impossessi un avversario, il portiere tocca o blocca il pallone con le mani. Come si comporterà l'arbitro?
Lascerà proseguire il gioco se riterrà evidente che il portiere ha calciato il pallone con il chiaro intento di rinviarlo e non di controllarlo per poi toccarlo con le mani.

34. Nel tentativo di controllarlo, contenderlo e/o giocarlo, un calciatore cade accidentalmente sul pallone e, in questo modo, non consente ad altri di poterlo giocare. Come si comporterà l'arbitro?
Se si avvede che il calciatore non è in grado di giocare e/o liberarsi del pallone nell'immediato, l'arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa, seguendo la procedura stabilita dalla Regola 8. Dovrà, invece, essere ritenuto un comportamento antisportivo e, quindi, passibile di ammonizione, l'atto di trattenere volontariamente e per più tempo il pallone con il corpo e/o tra gli arti inferiori con lo scopo di impedire ad altri di giocarlo. In questa ultima situazione, sarà assegnato anche un calcio di punizione indiretto.

35. Un assistente segnala un'infrazione di fuorigioco. L'arbitro non vede il segnale e un difensore colpisce violentemente con un pugno un avversario. L'arbitro interrompe il gioco e, solo in questo momento, vede la segnalazione dell'assistente. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?
a) Se ritiene corretta la segnalazione di fuorigioco, espelle il difensore per condotta violenta e riprende il gioco con un calcio di punizione indiretto
b) Se, invece, ritiene errata la segnalazione di fuorigioco, espelle il difensore per condotta violenta e riprende il gioco con un calcio di punizione diretto o di rigore

36. Un assistente segnala che un calciatore (A) è colpevole di condotta violenta. L'arbitro, che non ha visto l'infrazione, non si accorge del segnale dell'assistente e la squadra di (A) segna una rete. In questo momento, l'arbitro vede il segnale dell'assistente. Quale deve essere la sua decisione?
La rete non dovrà essere convalidata. Il calciatore colpevole sarà espulso e il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto o di rigore.

37. Dopo che una rete viene segnata, l'arbitro vede una segnalazione dell'assistente. L'assistente lo informa che prima che il pallone entrasse in porta, il portiere della squadra che ha segnato la rete, nella propria area di

rigore, ha colpito violentemente un avversario. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?
La rete non sarà convalidata. Il portiere sarà espulso per condotta violenta e dovrà essere assegnato un calcio di rigore contro la squadra del portiere.

38. Qualora un calciatore lanci un oggetto (o il pallone) contro un avversario (o qualsiasi altra persona), a quali criteri dovrà attenersi l'arbitro per stabilire il provvedimento disciplinare da assumere?
L'arbitro dovrà valutare se il calciatore abbia agito soltanto con avventatezza e senza la volontà di far male né di nuocere all'avversario (o alla persona). In tal caso, lo ammonirà. Ove, invece, l'arbitro ravvisi nel lancio un intento lesivo o violento o comunque sia usata forza eccessiva, il calciatore dovrà essere espulso.

39. Cosa deve intendersi per "usare un linguaggio o fare gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi" e quale provvedimento dovrà adottare l'arbitro?
Ogni condotta (compresa l'esibizione di slogan, scritte o immagini) che rechi minaccia, offesa, denigrazione o insulto per qualsiasi motivo (colore, religione, sesso, nazionalità, origine territoriale o etnica, …) o configuri propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori. L'uso di linguaggio o di gestualità osceni, volgari, scurrili, come pure di espressioni blasfeme deve comprendersi in detta previsione normativa. Al verificarsi di tali infrazioni, constatate direttamente o su segnalazione di un altro ufficiale di gara, l'arbitro deve espellere dal recinto di gioco il responsabile.

40. Tra le infrazioni punibili con l'espulsione ce ne sono alcune in cui si legge "opzione facoltativa per gli organizzatori della competizione". Cosa significa questa dicitura?
Significa che queste disposizioni dovranno essere attuate solo se l'organizzatore ne ha previsto l'applicazione nel regolamento della specifica competizione.

ANNOTAZIONI

SCORRETTEZZE
(ascrivibili ai calciatori)

da AMMONIZIONE	da ESPULSIONE
1. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO: atti, gesti o atteggiamenti contrari allo spirito del gioco **Ad esempio:** • Trattenere prolungatamente il pallone tra gli arti inferiori con lo scopo di impedire agli avversari di giocarlo • Appoggiarsi su un compagno per saltare più in alto • Trarre in inganno gli avversari con parole • Compiere un atto simulato per ingannare l'arbitro • Deliberatamente segnare o tentare di segnare una rete toccando il pallone con mani / braccia • Esultare in modo eccessivo e/o provocatorio, ecc. Un comportamento antisportivo può verificarsi dentro o fuori del terreno di gioco, con il pallone in gioco o con il pallone non in gioco.	**1. CONDOTTA VIOLENTA**: atti / azioni che causino o tendano a causare un male fisico a chicchessia **Ad esempio:** • Dare o tentare di dare un calcio, un pugno, uno schiaffo, … • Colpire o tentare di colpire, anche usando o lanciando oggetti (non è indispensabile che l'oggetto colpisca effettivamente il destinatario, che ad esempio, potrebbe scansarlo) La condotta violenta può verificarsi sia a gioco fermo sia in svolgimento
2. PROTESTARE CON PAROLE O GESTI / AZIONI (nei confronti degli Ufficiali di gara)	**2. GRAVE FALLO DI GIOCO** Si ha quando un calciatore, cercando di giocare il pallone, fa un tackle o un contrasto con uso di forza eccessiva nei confronti di un avversario e/o ne mette a rischio l'incolumità fisica. Un grave fallo di gioco può essere commesso soltanto con il pallone in gioco.
3. TRASGREDIRE RIPETUTAMENTE LE REGOLE DEL GIOCO (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari)	**3. MORDERE O SPUTARE CONTRO CHIUNQUE** (non è indispensabile che lo sputo colpisca effettivamente il destinatario, il quale, ad esempio, potrebbe scansarlo)
4. RITARDARE LA RIPRESA DEL GIOCO (secondo le indicazioni del relativo paragrafo della Regola 12)	**4. USARE UN LINGUAGGIO O FARE GESTI OFFENSIVI, INGIURIOSI, MINACCIOSI, …**
5. NON RISPETTARE LA DISTANZA PRESCRITTA PER RIMESSA DELL'ARBITRO, CALCIO D'ANGOLO, CALCIO DI PUNIZIONE E RIMESSA DALLA LINEA LATERALE (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari)	**5. NEGARE LA SEGNATURA DI UNA RETE O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE (DOGSO)** alla squadra avversaria, commettendo un fallo di mano all'esterno dell'area di rigore oppure commettendo deliberatamente un fallo di mano, all'interno dell'area di rigore
6. ENTRARE, RIENTRARE O DELIBERATAMENTE USCIRE DAL TERRENO DI GIOCO SENZA L'AUTORIZZAZIONE DELL'ARBITRO	**6. NEGARE LA SEGNATURA DI UNA RETE O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE (DOGSO)** a un avversario il cui movimento complessivo è verso la porta di chi commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione o, se il fallo non è derivante da un tentativo di giocare il pallone o da una contesa per il pallone, anche con un calcio di rigore
7. ENTRARE NELL'AREA DI REVISIONE DELL'ARBITRO	**7. RICEVERE UNA SECONDA AMMONIZIONE NELLA MEDESIMA GARA**
	8. ENTRARE NELLA SALA OPERATIVA VIDEO

REGOLAMENTO

1. TIPI DI CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione diretti e indiretti vengono assegnati alla squadra avversaria di un calciatore titolare, di riserva, sostituito o espulso, o di un dirigente colpevole di un'infrazione.

L'indicazione del calcio di punizione indiretto

L'arbitro indica un calcio di punizione indiretto alzando un braccio al di sopra della testa e mantenendolo in questa posizione fino a che il calcio di punizione non sia stato eseguito e il pallone non tocchi un altro calciatore, cessi di essere in gioco o è chiaro che non possa essere segnata direttamente una rete.

Un calcio di punizione indiretto deve essere ripetuto se l'arbitro omette di effettuare tale segnalazione e il pallone viene calciato direttamente in porta.

Il pallone entra in porta

- se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella porta avversaria, la rete è valida
- se un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella porta avversaria, viene assegnato un calcio di rinvio
- se un calcio di punizione diretto o indiretto è calciato direttamente nella propria porta, viene assegnato un calcio d'angolo

2. PROCEDURA

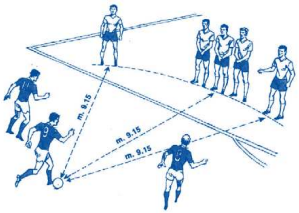
Tutti i calci di punizione vengono eseguiti dal punto in cui si è verificata l'infrazione, tranne:

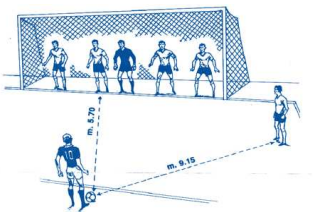
- i calci di punizione indiretti in favore della squadra attaccante per un'infrazione commessa all'interno dell'area di porta avversaria, che saranno eseguiti dal punto più vicino della linea dell'area di porta parallela alla linea di porta

• i calci di punizione in favore della squadra difendente nella propria area di porta, che possono essere eseguiti da un punto qualsiasi di detta area
• i calci di punizione per infrazioni riguardanti un calciatore che entra, rientra o esce dal terreno di gioco senza autorizzazione, che saranno eseguiti dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se un calciatore commette un'infrazione fuori del terreno di gioco, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui si è verificata l'infrazione; per infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto sarà assegnato un calcio di rigore se questo punto è all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole
• che le Regole stabiliscano un'altra posizione (vedi Regole 3, 11, 12)

Il pallone:
• deve essere fermo e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore
• è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente

Fino a che il pallone non è in gioco tutti gli avversari devono rimanere:
• ad almeno 9,15 m dal pallone, salvo che si posizionino sulla propria linea di porta tra i pali
• fuori dell'area di rigore, per i calci di punizione eseguiti dall'interno dell'area di rigore avversaria





Laddove tre o più calciatori della squadra difendente formino una "barriera", tutti i calciatori della squadra attaccante devono rimanere ad almeno un metro dalla "barriera" fino a che il pallone non sia in gioco

Un calcio di punizione può essere eseguito alzando il pallone con un piede o con entrambi i piedi simultaneamente.

Fare una finta durante l'esecuzione di un calcio di punizione per confondere gli avversari è consentito in quanto parte del gioco.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio di punizione, calcia deliberatamente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in modo negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua.

3. INFRAZIONE E SANZIONI

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prescritta, il calcio di punizione deve essere ripetuto, salvo che possa essere applicato il vantaggio; se, però, un calciatore esegue rapidamente un calcio di punizione e un avversario che si trova a meno di 9.15 m dal pallone lo intercetta, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Tuttavia, un avversario che deliberatamente impedisce di eseguire rapidamente un calcio di punizione, dovrà essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco.

Se quando un calcio di punizione viene eseguito un calciatore della squadra attaccante si trova a meno di un metro dalla "barriera" formata da tre o più calciatori della squadra difendente, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Se quando un calcio di punizione viene eseguito da una squadra all'interno della propria area di rigore, qualche avversario si trova ancora all'interno di essa perché non ha avuto il tempo di uscirne, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Se un avversario che si trova nell'area di rigore quando il calcio di punizione viene eseguito tocca o contende il pallone prima che sia in gioco, il calcio di punizione dovrà essere ripetuto.

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito il calcio di punizione tocca il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano:
- sarà assegnato un calcio di punizione diretto
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore che ha eseguito il calcio di punizione, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto

GUIDA PRATICA AIA

1. È sempre obbligatorio il rispetto della distanza minima di 9,15 m dal pallone per i calciatori appartenenti alla squadra che subisce un calcio di punizione?
Sì, con la eccezione del calcio di punizione indiretto eseguito dall'interno dell'area di rigore da una distanza inferiore a 9,15 m dalla porta contro la squadra difendente: in tale circostanza i difendenti possono disporsi sulla linea di porta, nel tratto compreso fra i pali; altrimenti devono rispettare la distanza prescritta. Il

calciatore che esegue il calcio di punizione può rinunciare tacitamente al rispetto della distanza da parte degli avversari, ma in tale circostanza, qualora il pallone venga intercettato, l'arbitro non dovrà intervenire.

2. Una squadra esegue un calcio di punizione dall'interno della propria area di rigore. Quando i calciatori avversari possono entrare in detta area?
Quando il pallone è stato calciato e si è mosso chiaramente.

3. Nell'esecuzione di un calcio di punizione indiretto il pallone toccato da un calciatore non si muove chiaramente. Un suo compagno lo colpisce subito dopo, segnando una rete. La rete è valida?
No. Il gioco deve essere ripreso con un calcio di rinvio.

ANNOTAZIONI

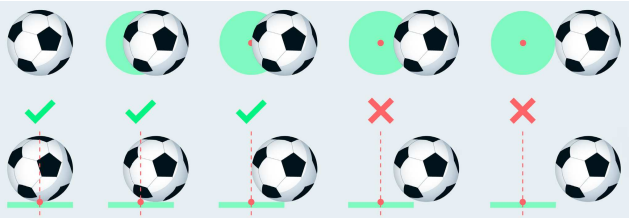
REGOLAMENTO

Un calcio di rigore viene assegnato se un calciatore commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore o fuori del terreno di gioco, secondo quanto previsto nelle Regole 12 e 13.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

1. PROCEDURA

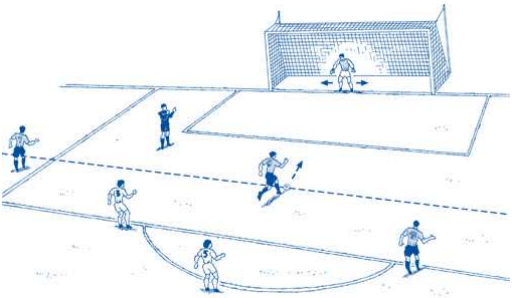
Il pallone deve essere fermo, con una parte che tocchi o sporga sopra il centro del punto del calcio di rigore, e i pali, la traversa e la rete della porta non devono essere mossi.



Il calciatore che esegue il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato.

Il portiere difendente deve rimanere sulla linea di porta, tra i pali, facendo fronte a chi esegue il tiro, fino a quando il pallone non viene calciato. Il portiere non deve comportarsi in modo da distrarre irregolarmente colui che calcia, ad esempio ritardare l'esecuzione del tiro o toccare i pali, la traversa o la rete della porta.

Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro e il portiere, devono posizionarsi:
- ad almeno 9,15 m dal punto del calcio di rigore
- dietro il punto del calcio di rigore
- sul terreno di gioco
- fuori dell'area di rigore



Dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore.

Il calciatore che esegue il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti; è consentita l'esecuzione con un colpo di tacco purché il pallone si muova in avanti.

Quando il pallone viene calciato, il portiere difendente deve avere almeno parte di un piede che tocchi o sia in linea o sia dietro la linea di porta.

Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Il calciatore che ha eseguito il tiro non può toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

Il calcio di rigore è completato quando il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole.

Deve essere assegnato recupero affinché un calcio di rigore sia eseguito e completato alla fine di ciascun periodo della gara o dei tempi supplementari.
In questi casi, il tiro è completato quando, dopo essere stato eseguito, il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco, viene giocato da un qualsiasi calciatore (incluso chi ha eseguito il tiro) diverso dal portiere difendente o l'arbitro interrompe il gioco per un'infrazione commessa dalla squadra che ha eseguito il rigore. Se un calciatore della squadra difendente (incluso il portiere) commette un'infrazione e la rete non viene segnata, il calcio di rigore sarà ripetuto.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Una volta che l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione di un calcio di rigore, il tiro deve essere eseguito; se non viene eseguito l'arbitro può adottare provvedimenti disciplinari prima di emettere il nuovo fischio per l'esecuzione del calcio di rigore.

Se, prima che il pallone sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:

- l'incaricato del tiro calcia accidentalmente il pallone con entrambi i piedi contemporaneamente o il pallone tocca, immediatamente dopo il tiro, il piede o la gamba non utilizzata per calciare:
  - se il pallone entra in porta a seguito del tiro, questo deve essere ripetuto
  - se il pallone non entra in porta a seguito del tiro, viene assegnato un calcio di punizione indiretto
- un compagno del calciatore incaricato del tiro sarà punito per "invasione" solo se:
  - l'invasione impatta chiaramente sul portiere; o
  - gioca il pallone o lo contende a un avversario e poi segna, tenta di segnare o crea un'opportunità di segnare una rete
- un compagno del portiere sarà punito per "invasione" solo se:
  - l'invasione impatta chiaramente sul calciatore incaricato del tiro; o
  - gioca il pallone o lo contende a un avversario e ciò impedisce alla squadra avversaria di segnare, tentare di segnare o creare un'opportunità di segnare una rete
- il calciatore che esegue il calcio di rigore o un suo compagno commette un'infrazione:
  - se il pallone entra in porta dal tiro, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto

• se il pallone non entra in porta dal tiro, l'arbitro dovrà interrompere il gioco e assegnare un calcio di punizione indiretto

fanno eccezione le seguenti infrazioni per le quali il gioco dovrà essere interrotto e ripreso con un calcio di punizione indiretto indipendentemente dal fatto che la rete venga segnata o no:

• un calcio di rigore viene calciato indietro

• un compagno del calciatore identificato esegue il calcio di rigore; l'arbitro ammonisce il calciatore che ha eseguito il tiro

• una volta che il calciatore ha completato la rincorsa fa finta di calciare il pallone; l'arbitro ammonisce il calciatore (è consentito, però, fare una finta durante la rincorsa)

- il portiere commette un'infrazione:

• se il pallone entra in porta dal tiro, la rete dovrà essere assegnata

• se il pallone "manca" la porta o rimbalza dalla traversa o dai pali, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto soltanto se l'infrazione del portiere ha avuto chiaramente un impatto sul calciatore che lo ha eseguito

• se il portiere impedisce al pallone di entrare in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto

Se l'infrazione del portiere causa la ripetizione del calcio di rigore, il portiere dovrà essere richiamato ufficialmente per la prima infrazione nella gara e ammonito per ogni successiva infrazione nella gara

- un compagno del portiere commette un'infrazione:

• se il pallone entra in porta dal tiro, la rete dovrà essere assegnata

• se il pallone non entra in porta dal tiro, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto

- uno o più calciatori di ciascuna squadra commettono un'infrazione, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto, a meno che un calciatore commetta un'infrazione più grave (ad esempio, fa una finta irregolare);

Se, dopo l'esecuzione del calcio di rigore:

- chi lo ha eseguito tocca deliberatamente il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto (o diretto, in caso di fallo di mano)

- il pallone viene toccato da un "corpo estraneo" mentre si muove in avanti, il calcio di rigore sarà ripetuto, tranne che il pallone non stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca al portiere o a un difendente di giocarlo, nel qual caso la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone), a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante

- il pallone rimbalza sul terreno di gioco, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla traversa e viene poi toccato da un "corpo estraneo":

• l'arbitro interrompe il gioco

• il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto

3. TABELLA RIASSUNTIVA

	ESITO DEL CALCIO DI RIGORE	
	Rete segnata sul tiro	**Rete non segnata sul tiro**
Invasione* solo di attaccanti	**Impatto:** il calcio di rigore si ripete; **non impatto:** rete valida	**Impatto:** calcio di punizione indiretto; **non impatto:** il gioco prosegue
Invasione* solo di difendenti	**Impatto:** rete valida; **non impatto:** rete valida	**Impatto:** il calcio di rigore si ripete; **non impatto:** il gioco prosegue
Invasione* di attaccanti e di difendenti	**Impatto di entrambi:** il calcio di rigore si ripete; **impatto solo dei difendenti:** rete valida; **impatto solo degli attaccanti**: il calcio di rigore si ripete; **nessun impatto:** rete valida	**Impatto di entrambi:** il calcio di rigore si ripete; **impatto solo dei difendenti:** il calcio di rigore si ripete; **impatto solo degli attaccanti**: il gioco prosegue; **nessun impatto:** il gioco prosegue
Infrazione commessa solo dal portiere	Rete valida	**non parato:** Il calcio di rigore non si ripete (a meno di un chiaro impatto su colui che calcia); **parato:** Il calcio di rigore si ripete e il portiere viene richiamato ufficialmente; sarà ammonito per ogni ulteriore infrazione
Infrazioni commesse dal portiere e da chi calcia contemporaneamente	Il calcio di rigore si ripete tranne che chi calcia commetta una delle infrazioni seguenti	Il calcio di rigore si ripete tranne che chi calcia commetta una delle infrazioni seguenti
Doppio tocco	**Accidentale:** Il calcio di rigore si ripete; **deliberato**: calcio di punizione indiretto	Calcio di punizione indiretto
Pallone calciato indietro	Calcio di punizione indiretto	Calcio di punizione indiretto
Chi calcia fa una finta non regolamentare	Calcio di punizione indiretto e ammonizione	Calcio di punizione indiretto e ammonizione
Calcia un compagno di chi era stato identificato	Calcio di punizione indiretto e ammonizione di chi ha calciato	Calcio di punizione indiretto e ammonizione di chi ha calciato
Comportamento antisportivo di chi calcia	Calcio di punizione indiretto e ammonizione di chi ha calciato	Calcio di punizione indiretto e ammonizione di chi ha calciato

Invasione* = calciatore che, prima che il pallone sia in gioco, si trova all'interno dell'area di rigore oppure a meno di 9,15m dal punto del calcio di rigore oppure a meno di 11m dalla linea di porta avversaria

1. Il capitano della squadra punita con un calcio di rigore può formulare riserve sulla distanza del punto del calcio di rigore dalla linea di porta?
Le riserve verbali possono essere espresse soltanto per irregolarità del terreno di gioco sopravvenute nel corso della gara. Nel caso in questione, poiché le riserve riguardano un particolare della segnatura del terreno rimasto immutato durante la gara, le stesse avrebbero dovuto essere presentate per iscritto prima dell'inizio. Pertanto, l'arbitro non ne terrà conto, ma ne farà menzione nel rapporto di gara.

2. L'arbitro decide che un calcio di rigore deve essere ripetuto: può un altro calciatore, rispetto a chi lo ha eseguito la prima volta, eseguire questo secondo calcio di rigore?
Sì.

3. Quando si ha una "invasione" nell'esecuzione di un calcio di rigore?
Quando, prima che il pallone sia in gioco, uno o più calciatori, attaccanti e/o difendenti, si trovano all'interno dell'area di rigore oppure a meno di 9,15m dal punto del calcio di rigore oppure a meno di 11m dalla linea di porta avversaria.

4. Se, nell'esecuzione di un calcio di rigore, si ha una "invasione" di uno o più calciatori, questi dovranno essere puniti comunque?
No, dovranno essere puniti soltanto se la loro infrazione avrà un chiaro impatto, nel senso descritto nel testo della Regola 14. Se uno o più calciatori di ciascuna squadra invadono, ma solo uno ha un impatto, solo quel calciatore viene punito.

5. Nel caso in cui un calciatore venga punito per "invasione", da quale punto deve essere eseguito il calcio di punizione indiretto?
Dal punto in cui il calciatore si trovava nel momento in cui il pallone è stato messo in gioco nell'esecuzione del calcio di rigore.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Una rimessa dalla linea laterale viene assegnata alla squadra avversaria del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone prima che questo abbia interamente superato la linea laterale, sia a terra sia in aria o quando l'arbitro sanziona un calciatore per aver ritardato l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale della propria squadra.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale:
• se il pallone entra nella porta avversaria, sarà assegnato un calcio di rinvio
• se il pallone entra nella porta di chi ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, sarà assegnato un calcio d'angolo

1. PROCEDURA

Al momento di lanciare il pallone, il calciatore incaricato deve:
• stare in piedi rivolto verso il terreno di gioco
• avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale o sul terreno all'esterno di questa
• lanciare il pallone con entrambe le mani da dietro e al di sopra della testa, dal punto in cui è uscito dal terreno di gioco

Tutti gli avversari devono stare ad almeno due metri dal punto della linea laterale da cui la rimessa dalla linea laterale deve essere eseguita.

Il pallone è in gioco quando entra sul terreno di gioco. Se il pallone tocca il suolo prima di entrare, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere ripetuta dalla stessa squadra e dalla stessa posizione. Se la rimessa dalla linea laterale non viene eseguita correttamente, dovrà essere eseguita dalla squadra avversaria.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente una rimessa dalla linea laterale, lancia deliberatamente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in modo negligente, imprudente, o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua.

Il calciatore che ha eseguito la rimessa non deve toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

2. INFRAZIONE E SANZIONI

Se un calciatore ritarda indebitamente l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale per la propria squadra, l'arbitro fischia e segnala l'inizio di un conto alla rovescia di cinque secondi. L'arbitro conta visivamente i cinque secondi con la mano alzata e, se la rimessa non è stata eseguita entro la fine dei cinque secondi, viene assegnata alla squadra avversaria. Il calciatore viene ammonito solo se ritarda eccessivamente la ripresa del gioco dopo che la rimessa è stata assegnata alla squadra avversaria (vedi "protocollo per il conto alla rovescia per rimesse dalla linea laterale e calci di rinvio")

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca di nuovo il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto

Un avversario che distrae oppure ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale (anche non rispettando la distanza di 2 m dal punto in cui viene eseguita) deve essere ammonito per comportamento antisportivo e se la rimessa dalla linea laterale è stata eseguita, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Per ogni altra infrazione, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere eseguita da un calciatore della squadra avversaria.

Esempi di rimessa laterale irregolare

1. Un calciatore esegue una rimessa dalla linea laterale con i due piedi parzialmente dietro o sulla linea laterale oppure dentro il terreno di gioco con i talloni sulla linea laterale. Questo è permesso?
Sì, purché almeno parzialmente i due piedi siano a terra sulla linea laterale o sul campo per destinazione.

2. Un calciatore esegue la rimessa dal campo per destinazione non in stretta prossimità della linea laterale. Dove si dovranno posizionare gli avversari?
Dovranno posizionarsi a due metri dal punto della linea laterale da cui la rimessa avrebbe potuto essere eseguita.

3. Un calciatore, durante l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale, viene involontariamente disturbato, ad esempio da un assistente dell'arbitro. Quale decisione assume l'arbitro?
Se per effetto del disturbo involontariamente arrecato, la rimessa dalla linea laterale dovesse risultare eseguita irregolarmente e/o in qualche modo influenzata, l'arbitro dovrà far ripetere la rimessa dalla linea laterale alla stessa squadra. Altrimenti lascerà proseguire il gioco.

4. Se un calciatore effettua la rimessa in modo irregolare o da una posizione diversa rispetto a quella prescritta, come si comporterà l'arbitro?
Di norma, assegnerà la rimessa all'altra squadra.

5. Quando deve essere considerato in gioco il pallone su rimessa dalla linea laterale?
Quando dopo aver lasciato le mani di chi ha effettuato la rimessa, ancora in aria, tocca il margine esterno dell'immaginario piano verticale della linea laterale.

6. Una rimessa dalla linea laterale viene eseguita da un calciatore, che lancia il pallone verso il proprio portiere il quale, nell'intento di evitare che il pallone entri in rete, tocca il pallone con le mani. Ciò nonostante, il pallone entra in porta. Quale decisione assume l'arbitro?
Il vantaggio dovrà essere applicato e la rete convalidata.

7. Un calciatore esegue in modo regolare una rimessa dalla linea laterale e lancia volontariamente con violenza il pallone contro l'arbitro. Quale decisione assume l'arbitro?
Il calciatore dovrà essere espulso e l'arbitro assegnerà un calcio di punizione diretto nel punto in cui il pallone lo ha colpito.

ANNOTAZIONI

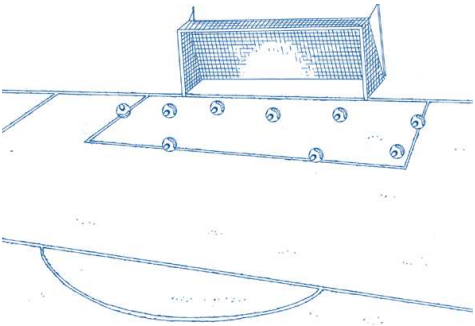
REGOLAMENTO

Un calcio di rinvio viene assegnato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia segnata (vedi pure Regole 8, 10, 13 e 15).

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio, ma soltanto contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta, sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

1. PROCEDURA

• Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente
• Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente
• I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco



2. INFRAZIONI E SANZIONI

Se un calciatore ritarda indebitamente l'esecuzione di un calcio di rinvio per la propria squadra, l'arbitro fischia e segnala l'inizio di un conto alla rovescia di cinque secondi. L'arbitro conta visivamente i cinque secondi con la mano alzata e, se il calcio di rinvio non è stata eseguito entro la fine dei cinque secondi, un calcio d'angolo viene assegnato alla squadra avversaria. Il calciatore viene ammonito solo se ritarda eccessivamente la ripresa del gioco, dopo che il calcio d'angolo è stato assegnato alla squadra avversaria (vedi "protocollo per il conto alla rovescia per rimesse dalla linea laterale e calci di rinvio").

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio lo tocca di nuovo, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano:
• sarà assegnato un calcio di punizione diretto
• sarà assegnato un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio, tranne che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto

Se, quando un calcio di rinvio viene eseguito, uno qualsiasi degli avversari è all'interno dell'area di rigore perché non ha avuto tempo di uscire, l'arbitro lascerà proseguire il gioco. Se un avversario che è nell'area di rigore quando il calcio di rinvio viene eseguito, o entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che sia in gioco, il calcio di rinvio verrà ripetuto.

Se un calciatore entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco e commette o subisce un fallo, il calcio di rinvio verrà ripetuto e il colpevole potrà essere ammonito o espulso, a seconda dell'infrazione.

Per ogni altra infrazione, il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

GUIDA PRATICA AIA

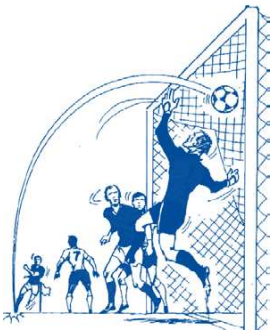
1. Una squadra esegue un calcio di rinvio. Quando i calciatori avversari possono entrare nell'area di rigore?
Quando il pallone è stato calciato e si è mosso chiaramente. Se, prima che il pallone sia in gioco, un avversario deliberatamente rimane dentro l'area di rigore o da fuori entra, non potrà da ciò avvantaggiarsi e in questo caso il calcio di rinvio deve essere ripetuto. Se, invece, il calcio di rinvio viene eseguito rapidamente e un avversario non ha realmente avuto il tempo di uscire dall'area di rigore, l'avversario non può interferire o impedire la ripresa del gioco, ma può intercettare il pallone una volta in gioco.

2. Quale decisione dovrà assumere l'arbitro se, in occasione di un calcio di rinvio, il portiere calcia leggermente il pallone sollevandolo verso un compagno di squadra, che colpendolo di testa o di petto lo restituisce al portiere stesso affinché se ne impossessi con le mani?
L'arbitro assegnerà un calcio di punizione indiretto e ammonirà il portiere.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

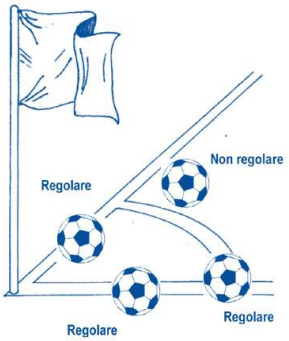
Un calcio d'angolo viene assegnato quando:
• il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata (vedi anche Regole 8, 12, 13, 15 e 16)
• l'arbitro sanziona:
- il portiere per aver trattenuto il pallone con le mani o le braccia per più di otto secondi
- un calciatore per aver ritardato l'esecuzione di un calcio di rinvio della propria squadra



Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

1. PROCEDURA

• Il pallone deve essere posto nell'area d'angolo più vicina al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta o alla posizione del portiere quando è stato sanzionato
• Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un calciatore della squadra attaccante
• Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente; non è necessario che esca dall'area d'angolo
• La bandierina d'angolo non deve essere rimossa
• I calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 9,15 m dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco



2. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano:

• sarà assegnato un calcio di punizione diretto
• sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto
Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio d'angolo, calcia deliberatamente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in modo negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua.

Per ogni altra infrazione, il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.

GUIDA PRATICA AIA

1. Può un calciatore rimuovere la bandierina per eseguire più agevolmente un calcio d'angolo?
No. Nel caso questo avvenga, l'arbitro invita il calciatore a riporla nella corretta posizione e, in caso di diniego o di recidiva, lo ammonisce.

2. Se nell'esecuzione di un calcio d'angolo il pallone rimbalza su un palo della porta e ritorna verso il calciatore che lo ha calciato, questi può giocarlo di nuovo?
No. In questo caso il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui il calciatore ha toccato di nuovo il pallone.

ANNOTAZIONI

LINEE GUIDA PRATICHE PER GLI UFFICIALI DI GARA

INTRODUZIONE

Queste linee guida contengono indicazioni pratiche per gli ufficiali di gara, che integrano le informazioni contenute nelle “Regole del Gioco”.

Nella Regola 5 si fa riferimento al fatto che gli arbitri operano nel quadro delle Regole del Gioco e dello “spirito del gioco”. Ci si attende che gli arbitri utilizzino il buon senso e attuino lo “spirito del gioco” nell’applicare le Regole, soprattutto nell’adottare decisioni relative alla circostanza se una gara debba avere inizio e/o debba proseguire.

Questo è soprattutto vero per i livelli “minori” del calcio dove non sempre può essere possibile applicare “alla lettera” le Regole. Per esempio, a meno che non ci siano problemi di sicurezza, l'arbitro dovrebbe consentire che una gara inizi / prosegua se:

• mancano una o più bandierine d’angolo

• c’è un’imprecisione di secondaria importanza nella segnatura del terreno di gioco (ad esempio: nell’area d'angolo, nel cerchio centrale, ecc.)

• i pali della porta e/o la traversa non sono bianchi

In tali casi, l'arbitro, con l’accordo delle squadre, dovrebbe iniziare / proseguire la gara e riportare l’accaduto alle autorità competenti nel proprio rapporto.

Posizionamento, spostamento e cooperazione

1. POSIZIONAMENTO E SPOSTAMENTO IN GENERALE

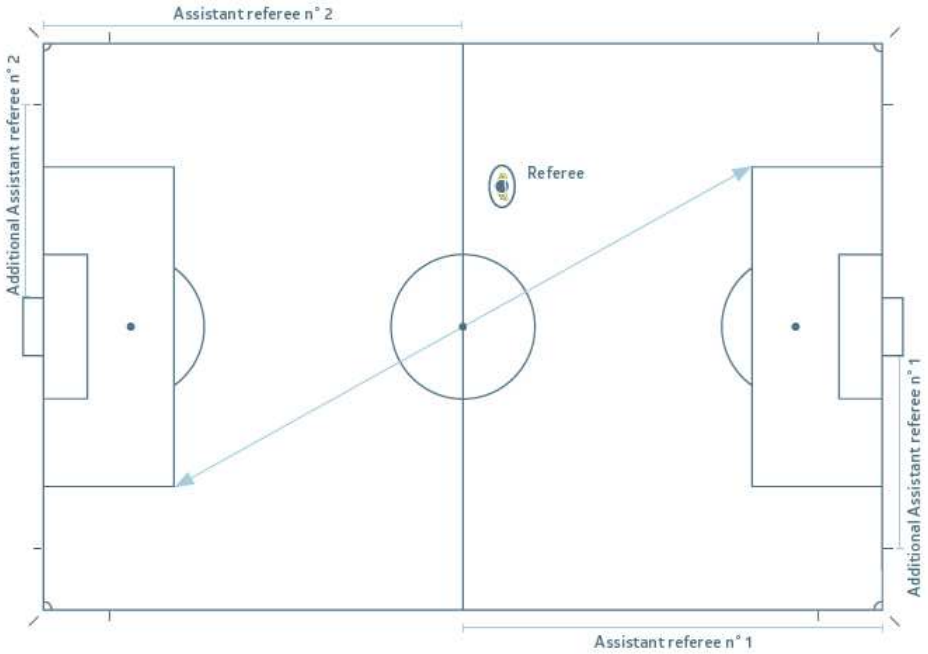
La migliore posizione è quella dalla quale l’arbitro può prendere la decisione corretta. Tutte le raccomandazioni circa il posizionamento devono essere adattate all’occorrenza in funzione di informazioni specifiche sulle squadre, sui calciatori e sui fatti accaduti fino a quel momento durante la gara.

Le posizioni proposte nelle illustrazioni seguenti sono linee guida di base. Il riferimento a una “zona” tende a porre in risalto che ogni posizione raccomandata è in realtà un’area all’interno della quale l’arbitro ha maggiore probabilità di essere efficace. Queste zone possono essere più o meno ampie o avere forma differente a seconda delle circostanze del momento.

Raccomandazioni

• L’azione di gioco deve svolgersi tra l’arbitro e l’assistente nella cui metà del terreno di gioco si sta sviluppando l’azione

• Lo stesso assistente deve essere nel campo visivo dell'arbitro, che nel suo spostamento sul terreno di gioco di solito utilizza un sistema a diagonale ampia
• Stare esternamente rispetto all'azione di gioco, renderà più facile mantenere l'assistente e l'azione stessa all'interno del proprio campo visivo
• L'arbitro deve essere sufficientemente vicino all'azione di gioco per controllarla senza interferire col gioco stesso
• "Ciò che va visto" non sempre è vicino al pallone. L'arbitro deve anche prestare attenzione a:
– conflittualità tra calciatori lontano dal pallone
– possibili infrazioni nella zona verso la quale si sta sviluppando il gioco
– infrazioni che accadono dopo che il pallone è stato giocato



Posizionamento degli assistenti e degli arbitri addizionali

Gli assistenti devono stare in linea con il penultimo difendente o con il pallone, se questo è più vicino alla linea di porta rispetto al penultimo difendente. Gli assistenti devono sempre essere rivolti verso il terreno di gioco, anche quando corrono.
Sulle distanze brevi deve essere utilizzata la corsa laterale. Ciò è particolarmente importante per la valutazione del fuorigioco poiché garantisce all'assistente una migliore visuale.

La posizione degli arbitri addizionali è dietro la linea di porta, salvo quando è necessario spostarsi sulla linea di porta per giudicare le situazioni di “rete segnata / non segnata”.
Agli arbitri addizionali non è consentito entrare sul terreno di gioco, a meno che non sussistano circostanze eccezionali.

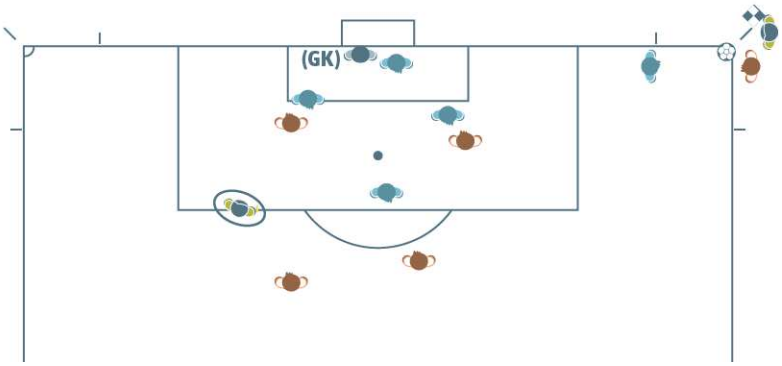
2. POSIZIONAMENTO E COOPERAZIONE

Consultazione

Quando si affrontano questioni disciplinari, un contatto visivo e un gesto discreto della mano dell’assistente all’arbitro possono essere sufficienti.
Nel caso in cui sia necessario consultarsi direttamente, l’assistente può entrare due o tre metri sul terreno di gioco. Quando parlano, l’arbitro e l’assistente devono entrambi girarsi verso il terreno di gioco, per evitare di essere ascoltati da altri e osservare i calciatori e il terreno di gioco.

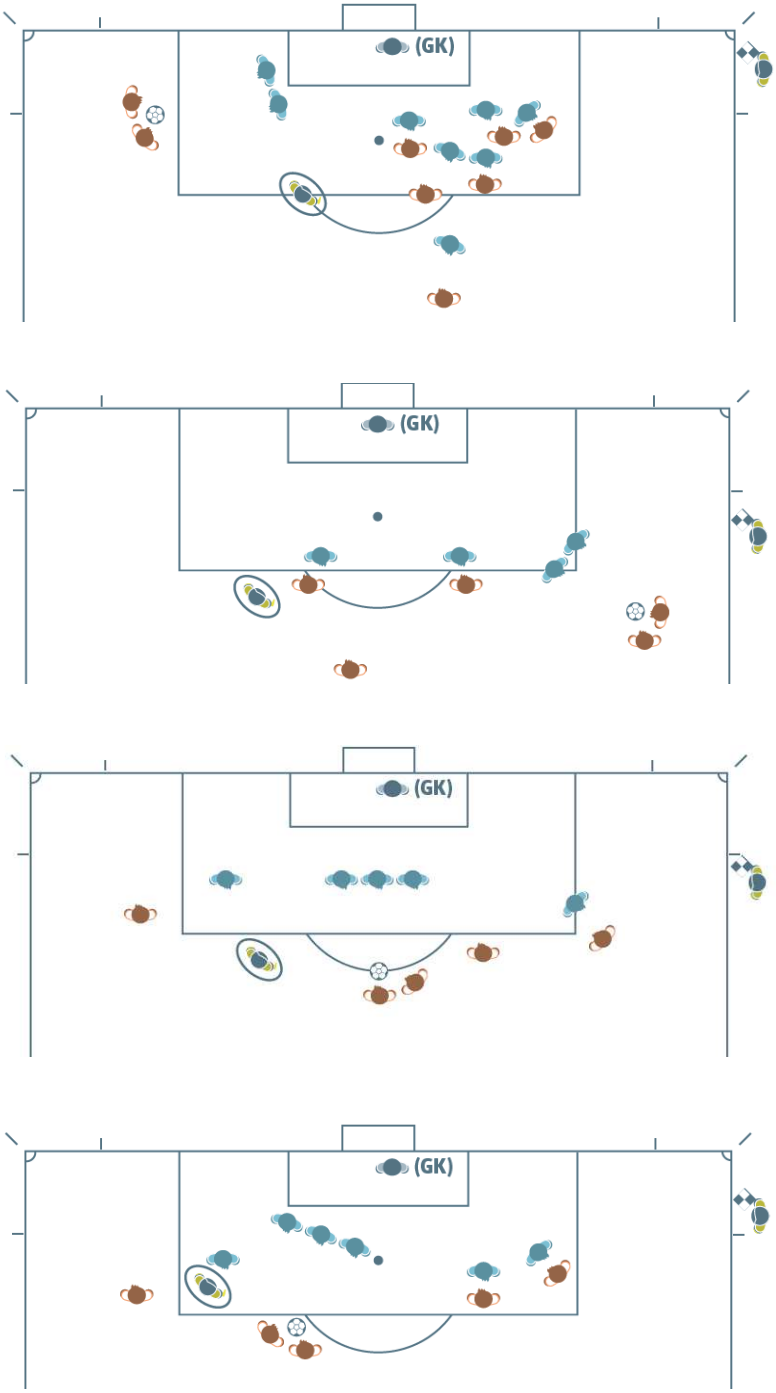
Calcio d’angolo

Durante l’esecuzione di un calcio d’angolo, la posizione dell’assistente deve essere dietro la bandierina d’angolo in linea con la linea di porta. In questa posizione non deve interferire col calciatore che esegue il calcio d’angolo e deve controllare che il pallone venga posto correttamente nell’area d’angolo.



Calcio di punizione

Durante l’esecuzione di un calcio di punizione, la posizione dell’assistente deve essere in linea col penultimo difendente per controllare la linea del fuorigioco. Comunque, dovrà essere pronto a seguire il pallone, muovendosi lungo la linea laterale verso la bandierina d’angolo, nel caso ci fosse un tiro diretto in porta.

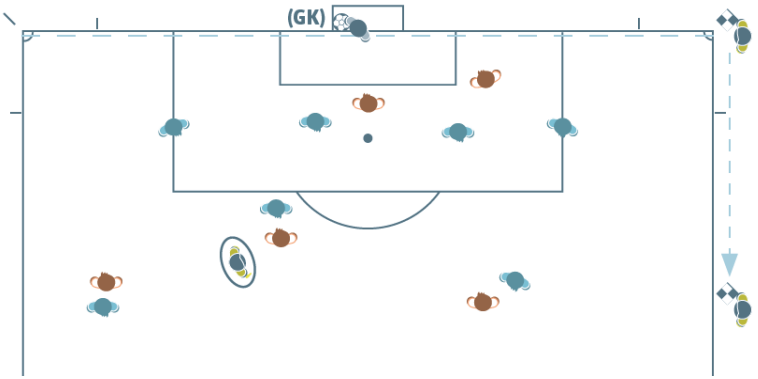

(GK)
(GK)
(GK)
(GK)

Situazioni di “rete segnata / non segnata”

Quando una rete viene segnata senza che vi siano dubbi in merito alla decisione, l’arbitro e l’assistente entreranno in contatto visivo e poi l’assistente dovrà correre rapidamente per 25-30 metri lungo la linea laterale verso la linea mediana senza alzare la bandierina.

Quando una rete viene segnata, ma il pallone sembra essere ancora in gioco, l’assistente prima dovrà alzare la bandierina per attirare l’attenzione dell’arbitro e poi proseguire con la normale procedura, correndo rapidamente per 25-30 metri lungo la linea laterale verso la linea mediana.

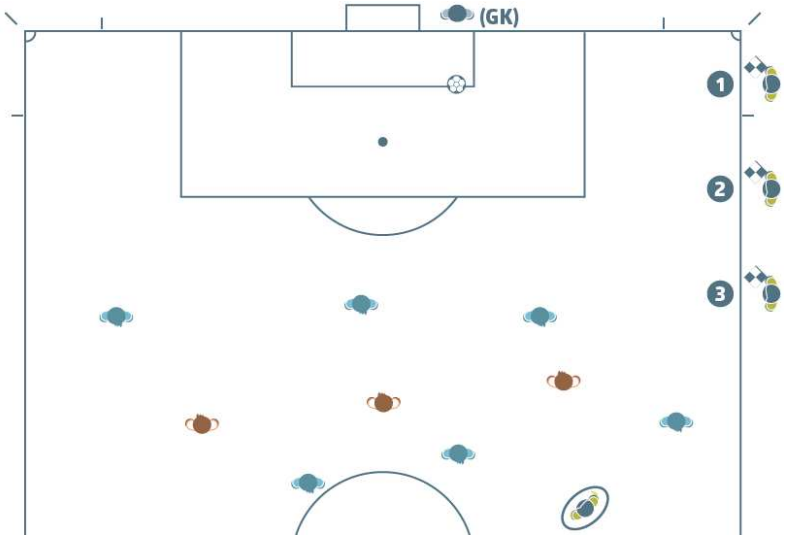
Nei casi in cui il pallone non ha oltrepassato interamente la linea di porta e il gioco continua normalmente poiché non è stata segnata una rete, l’arbitro dovrà entrare in contatto visivo con l’assistente e, se necessario, gli farà un gesto discreto con la mano.



Calcio di rinvio

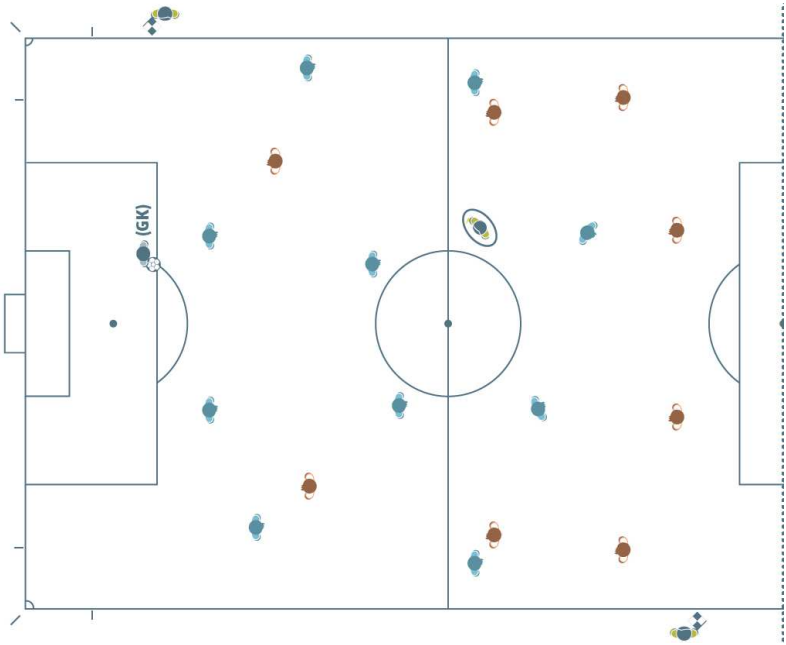
L’assistente deve controllare prima se il pallone è all’interno dell’area di porta. Se il pallone non è posizionato correttamente, l’assistente non si muoverà dalla sua posizione, entrerà in contatto visivo con l’arbitro e alzerà la bandierina. Una volta che il pallone è posizionato correttamente all’interno dell’area di porta, l’assistente si posizionerà per poter controllare la linea del fuorigioco.

Tuttavia, se c’è l’arbitro addizionale, l’assistente deve prendere posizione in linea con il limite dell’area di rigore e poi con la linea del fuorigioco e l’addizionale deve posizionarsi all’intersezione della linea di porta con l’area di porta e controllare se il pallone è posizionato all’interno dell’area di porta. Se il pallone non è stato posizionato correttamente, l’arbitro addizionale deve comunicarlo all’arbitro.



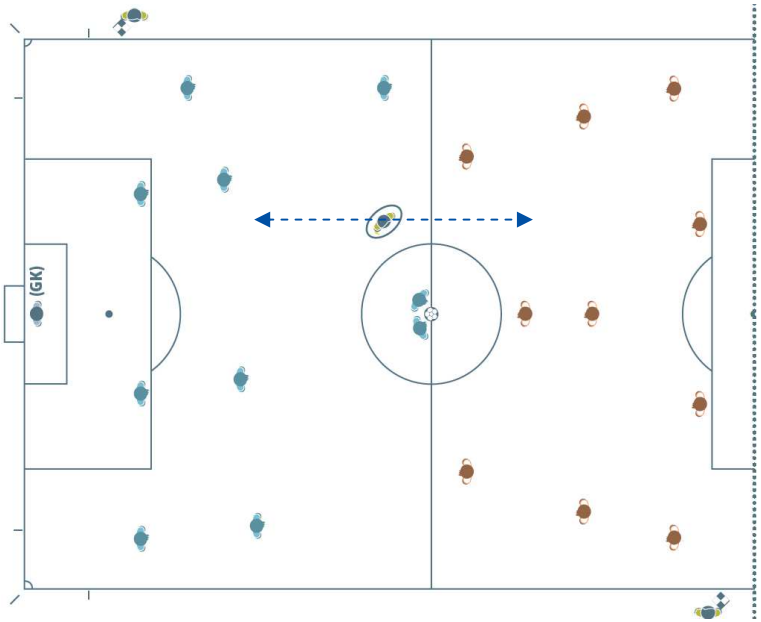
Portiere che rilancia il pallone

L'assistente deve posizionarsi in linea con il limite dell'area di rigore e controllare che il portiere non tocchi il pallone con le mani fuori dell'area di rigore. Una volta che il portiere ha rilanciato il pallone, l'assistente si posizionerà in maniera da poter controllare la linea del fuorigioco.



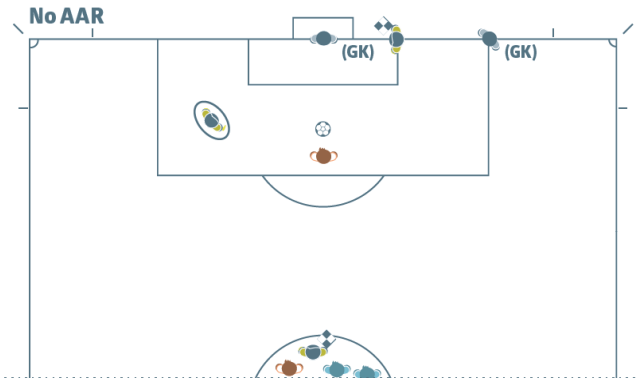
Calcio d'inizio

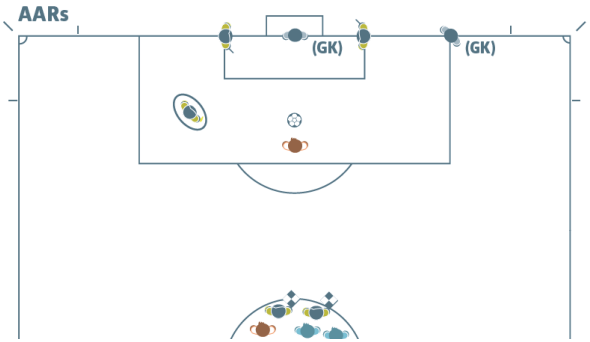
Gli assistenti devono stare in linea con il penultimo difendente.



Tiri di rigore

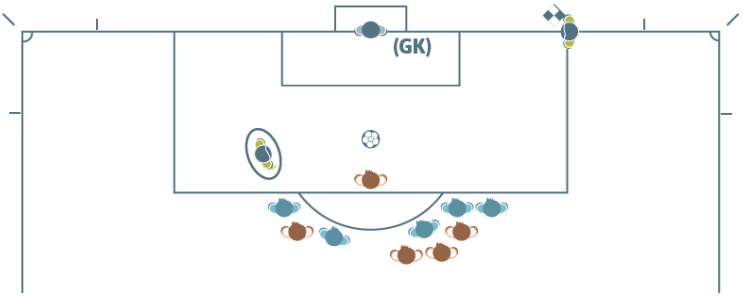
Un assistente deve posizionarsi nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di porta. L'altro assistente deve posizionarsi nel cerchio centrale per controllare i calciatori. Se ci sono gli arbitri addizionali, devono posizionarsi a ciascuna intersezione tra la linea di porta e l'area di porta, rispettivamente sul lato destro e sinistro della porta, tranne che venga utilizzata la GLT, nel qual caso è richiesto solo un addizionale. In questo caso, l'addizionale 2 e l'assistente 1 controlleranno i calciatori nel cerchio centrale e l'assistente 2 e il quarto ufficiale di gara controlleranno le aree tecniche.



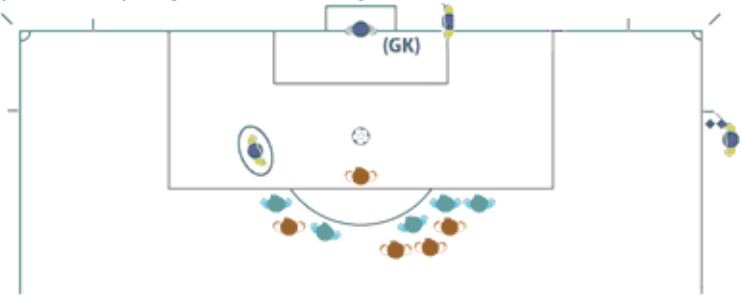


Calcio di rigore

L'assistente deve posizionarsi nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di rigore.



Laddove la linea di porta può essere controllata per l'uscita anticipata ("invasione") del portiere e rete segnata/non segnata mediante l'uso della tecnologia (ad esempio GLT, sistema VAR), si raccomanda che l'assistente sia posizionato sulla linea laterale, in linea con il punto del calcico di rigore (che è la linea del fuorigioco), poiché trovarsi sulla linea di porta crea il rischio che non sia in grado di tornare in posizione per giudicare il fuorigioco se il tiro rimbalza.



Qualora ci sia l'arbitro addizionale, quest'ultimo deve essere posizionato nel punto di intersezione della linea di porta con l'area di porta e l'assistente deve posizionarsi in linea con il punto del calcio di rigore.

Mass confrontation
In tali situazioni, l'assistente più vicino può entrare sul terreno di gioco per supportare l'arbitro. L'altro assistente osserverà e prenderà nota dell'episodio. Il quarto ufficiale deve rimanere in prossimità delle aree tecniche.

Distanza della "barriera"
Quando un calcio di punizione viene assegnato molto vicino alla posizione dell'assistente, questi può entrare sul terreno di gioco (di solito, su indicazione dell'arbitro) per assicurare che i calciatori siano posizionati a 9,15 m dal pallone. In questo caso, l'arbitro attenderà che l'assistente sia ritornato in posizione prima di riprendere il gioco.

Sostituzione
Se non c'è il quarto ufficiale di gara, l'assistente si muove verso la linea mediana per collaborare con la procedura della sostituzione. L'arbitro aspetterà che l'assistente ritorni in posizione prima di far riprendere il gioco.
Se c'è un quarto ufficiale, l'assistente non deve recarsi all'altezza della linea mediana poiché il quarto ufficiale seguirà la procedura della sostituzione, a meno che più sostituzioni vengono effettuale allo stesso tempo, nel qual caso l'assistente si muoverà verso la linea mediana per collaborare con il quarto ufficiale.

Body language, comunicazione e uso del fischietto

1. GLI ARBITRI

Body language

Il linguaggio del corpo è uno strumento che l'arbitro utilizzerà per:
• aiutarlo a dirigere la gara
• mostrare autorità e auto-controllo

Il linguaggio del corpo non serve per spiegare una decisione.

Gestualità
Vedi le illustrazioni nella Regola 5

Uso del fischietto

L'uso del fischietto è necessario per:

• il calcio d'inizio (1° e 2° tempo, regolamentare e supplementare, e la ripresa di gioco dopo la segnatura di una rete)

• interrompere il gioco:
– per assegnare un calcio di punizione o un calcio di rigore
– se la gara viene sospesa temporaneamente o definitivamente
– alla fine di ciascun periodo di gioco

• riprendere il gioco con:
– un calcio di punizione, quando è richiesta la verifica della distanza regolamentare
– un calcio di rigore

• riprendere il gioco dopo che è stato interrotto per:
– un'ammonizione o un'espulsione
– un infortunio
– una sostituzione

L'uso del fischietto NON è necessario per:

• interrompere il gioco per un caso chiaro di:
– calcio di rinvio, calcio d'angolo, rimessa dalla linea laterale o segnatura di una rete

• la ripresa del gioco:
– nella maggior parte dei calci di punizione, e in caso di calcio di rinvio, calcio d'angolo, rimessa dalla linea laterale o rimessa dell'arbitro

L'uso troppo frequente o non necessario del fischietto ne diminuirà il suo impatto quando sarà necessario.

Se l'arbitro vuole che i calciatori attendano un fischio prima di una ripresa del gioco (ad esempio per verificare che i calciatori difendenti rispettino la distanza di 9,15 m dal pallone nell'esecuzione di un calcio di punizione), dovrà informare chiaramente i calciatori attaccanti di attendere tale segnale.

Se l'arbitro emette un fischio per errore e interrompe il gioco, deve riprenderlo con una propria rimessa.

2. GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO

Segnale elettronico acustico

Il segnale acustico della bandierina elettronica è uno strumento supplementare, da usare soltanto per attirare l'attenzione dell'arbitro. Tale segnale può essere utile nei casi di:

• fuorigioco
• infrazioni (fuori del campo visivo dell'arbitro)
• rimessa dalla linea laterale, calcio d'angolo, calcio di rinvio, segnatura di una rete (quando il pallone ha oltrepassato in modo non evidente le linee perimetrali)

Sistemi elettronici di comunicazione

Laddove vengano utilizzati sistemi elettronici di comunicazione, l'arbitro indicherà agli assistenti quando è più appropriato utilizzare il sistema di comunicazione insieme con, o al posto di, un segnale del corpo.

Uso della bandierina

Le bandierine degli assistenti devono sempre stare dispiegate ed essere visibili per l'arbitro. Questo, di solito, significa che la bandierina deve essere tenuta nella mano più vicina all'arbitro.

Quando effettua una segnalazione, l'assistente deve fermarsi, far fronte al terreno di gioco, entrare in contatto visivo con l'arbitro e alzare la bandierina con movimento deliberato (non frettoloso o esagerato). La bandierina deve apparire come un'estensione del braccio.

Gli assistenti devono alzare la bandierina usando la medesima mano con la quale segnaleranno la direzione. Se la circostanza lo richiedesse e dovesse essere usata l'altra mano per indicare la direzione, l'assistente dovrà passare la bandierina da una mano all'altra facendolo al di sotto dei fianchi.

Se l'assistente segnala che il pallone non è più in gioco, continuerà a farlo fino a quando l'arbitro non se ne sarà avveduto.

Se l'assistente segnala un'infrazione passibile di espulsione e il segnale non è visto immediatamente dall'arbitro:

• se il gioco è stato interrotto, la ripresa del gioco può essere cambiata in conformità con le Regole del Gioco (calcio di punizione, calcio di rigore, ecc.)
• se il gioco è già stato ripreso, l'arbitro potrà ancora adottare il provvedimento disciplinare, ma non potrà punire l'infrazione con un calcio di punizione o di rigore.

Gestualità

Di regola, l'assistente deve astenersi dal fare gesti evidenti con la mano. Tuttavia, in alcune circostanze, un gesto discreto della mano può dare un valido aiuto all'arbitro. Il gesto della mano deve avere un significato chiaro, che deve essere stato discusso e concordato nel briefing pre-gara.

Calcio d'angolo / Calcio di rinvio

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea di porta l'assistente segnalerà con la bandierina usando la mano destra (migliore linea di visione) per informare l'arbitro che il pallone non è più in gioco e, poi, se è

- vicino alla posizione dell'assistente, indicherà se il gioco verrà ripreso con un calcio di rinvio o un calcio d'angolo
- lontano dalla posizione dell'assistente, entrerà in contatto visivo con l'arbitro e ne seguirà la decisione

Quando il pallone ha oltrepassato chiaramente la linea di porta non è necessario che l'assistente segnali per indicare che il pallone è uscito dal terreno di gioco. Se la decisione di assegnare il calcio d'angolo o il calcio di rinvio è evidente, non è necessario che l'assistente segnali, specialmente se lo segnala l'arbitro.

Calcio di rinvio

Calcio d'angolo

Falli

L'assistente deve alzare la bandierina quando un fallo o una scorrettezza vengono commessi nelle sue immediate vicinanze o fuori della visuale dell'arbitro. In tutte le altre situazioni, deve attendere e fornire il suo giudizio se gli verrà richiesto. In questo caso, l'assistente deve riferire all'arbitro quello che ha visto e ha sentito e quali calciatori sono coinvolti.

Prima di segnalare un'infrazione, l'assistente deve assicurarsi che:

• l'infrazione sia accaduta fuori della visuale dell'arbitro o la visuale dell'arbitro fosse ostruita

• l'arbitro non avrebbe applicato il vantaggio (se avesse visto l'infrazione).

Quando si verifica un'infrazione / un fallo che richiede una segnalazione dell'assistente, questi deve:

• alzare la bandierina con la stessa mano che userà anche per il resto della segnalazione – ciò dà all'arbitro una chiara indicazione a chi assegnare il calcio di punizione

• entrare in contatto visivo con l'arbitro

• agitare leggermente la bandierina avanti e indietro (evitando qualsiasi movimento eccessivo o irruente)

Fallo commesso da un difendente

Fallo commesso da un attaccante

L'assistente deve utilizzare la tecnica "*wait and see*" per consentire al gioco di proseguire e non alzare la bandierina quando la squadra contro la quale viene commessa un'infrazione può beneficiare del vantaggio; è perciò molto importante per l'assistente entrare in contatto visivo con l'arbitro.

Falli all'interno dell'area di rigore

Quando un fallo viene commesso da un difendente all'interno dell'area di rigore, fuori dalla visuale dell'arbitro, specialmente se vicino alla posizione dell'assistente, l'assistente deve prima stabilire un contatto visivo con l'arbitro per vedere dove è posizionato e quale decisione è stata assunta. Se l'arbitro non ha assunto alcuna decisione, l'assistente dovrà alzare la bandierina, utilizzare il segnale acustico e poi spostarsi visibilmente lungo la linea laterale verso la bandierina d'angolo.

Falli all'esterno dell'area di rigore

Quando un fallo viene commesso da un difendente fuori dall'area di rigore (vicino al limite della stessa), l'assistente deve stabilire un contatto visivo con l'arbitro per vedere dove è posizionato e quale decisione ha assunto, e segnalare con la bandierina se necessario. In situazioni di contropiede, l'assistente deve essere in grado di fornire informazioni come ad esempio se è stato commesso o no un fallo, se il fallo è stato commesso all'interno o all'esterno dell'area di rigore e quale provvedimento disciplinare dovrà essere preso. L'assistente deve fare un chiaro movimento lungo la linea laterale verso la linea mediana per indicare quando un'infrazione è avvenuta fuori dell'area di rigore.

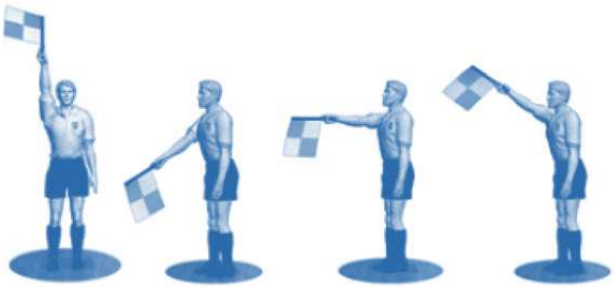
"Rete segnata / non segnata"

Quando è chiaro che il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta entrando in porta, l'assistente deve stabilire un contatto visivo con l'arbitro senza fare nessuna segnalazione aggiuntiva.

Quando viene segnata una rete ma non è chiaro se il pallone ha oltrepassato la linea di porta, l'assistente prima deve alzare la bandierina per attirare l'attenzione dell'arbitro e poi confermare la segnatura della rete.

Fuorigioco

La prima azione dell'assistente per un'infrazione di fuorigioco è alzare la bandierina (usando la mano destra, per una migliore linea di visione) e, poi, se l'arbitro interrompe il gioco, usarla per indicare la zona del terreno di gioco in cui è avvenuta l'infrazione.



Fuorigioco | **nella zona vicina all'AA** | **nella zona centrale** | **nella zona opposta all'AA**

Se l'arbitro non vede immediatamente la bandierina alzata, l'assistente deve mantenere la segnalazione finché non viene vista o finché il pallone è chiaramente sotto il controllo della squadra difendente.

Calcio di rigore

Se il portiere palesemente si muove dalla linea di porta prima che il pallone venga calciato e impedisce che venga segnata una rete, l'assistente deve segnalare l'infrazione secondo le istruzioni pre-gara dell'arbitro.

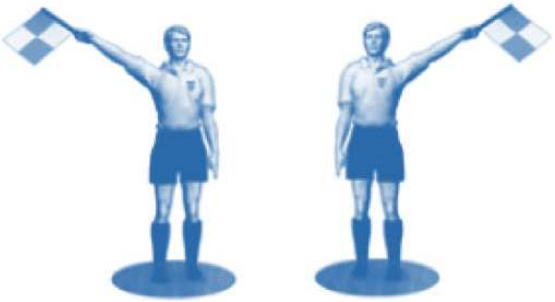
Sostituzione

Una volta che l'assistente è stato informato (dal quarto ufficiale di gara o da un dirigente) che viene richiesta una sostituzione, deve segnalarlo all'arbitro alla successiva interruzione di gioco.

Rimessa dalla linea laterale

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea laterale:

- vicino all'assistente: questi deve segnalare direttamente per indicare la direzione della rimessa
- lontano dall'assistente e la decisione sulla rimessa è evidente: l'assistente deve segnalare direttamente per indicare la direzione della rimessa
- lontano dall'assistente che è in dubbio sulla direzione della rimessa: l'assistente deve alzare la bandierina per informare l'arbitro che il pallone non è più in gioco, stabilire un contatto visivo con l'arbitro e seguirne l'indicazione



RIMESSA DALLA LINEA LATERALE
per la squadra attaccante **per la squadra difendente**

3. GLI ARBITRI ADDIZIONALI

Gli arbitri addizionali utilizzano un sistema di comunicazione radio (non bandierine) per comunicare con l'arbitro. Se il sistema di comunicazione radio non funziona, gli arbitri addizionali utilizzeranno un segnale elettronico attraverso l'asta della bandierina.
Di norma, gli arbitri addizionali non utilizzano alcun evidente segnale con la mano, ma, in alcuni casi, un segnale discreto con la mano può dare un valido supporto all'arbitro. Il gesto della mano deve avere un significato chiaro, che deve essere concordato nel briefing pre-gara.

L'arbitro addizionale, dopo aver accertato che il pallone ha interamente superato la linea di porta all'interno della porta, deve:
• informare immediatamente l'arbitro tramite il sistema di comunicazione che una rete deve essere convalidata
• fare un chiaro segnale con il braccio sinistro perpendicolare alla linea di porta verso il centro del terreno di gioco (inoltre, è richiesto tenere l'asta della bandierina nella mano sinistra). Questo segnale non è necessario quando il pallone ha oltrepassato la linea di porta molto chiaramente.

L'arbitro assumerà la decisione finale.

Altre indicazioni

1. VANTAGGIO

L'arbitro può applicare il vantaggio ogni volta che si verifica un'infrazione, ma deve considerare le seguenti circostanze nel decidere se applicare il vantaggio o interrompere il gioco:

• la gravità dell'infrazione: se l'infrazione è passibile di espulsione, l'arbitro deve interrompere il gioco ed espellerà il calciatore, a meno che non ci sia una chiara opportunità di segnare una rete
• la posizione in cui è stata commessa l'infrazione: quanto più vicina è alla porta avversaria, tanto più efficace può essere il vantaggio
• la possibilità di un attacco immediato e promettente
• il livello agonistico della gara

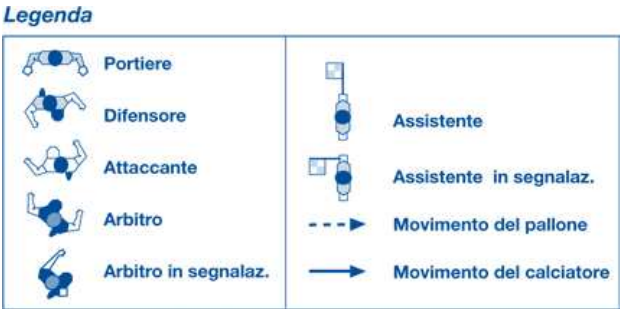
2. RECUPERO DELLE PERDITE DI TEMPO

Molte interruzioni di gioco sono del tutto normali (ad esempio, rimesse dalla linea laterale, calci di rinvio). Un recupero deve essere assegnato soltanto quando le perdite di tempo sono eccessive.

3. TRATTENERE UN AVVERSARIO

Si ricorda agli arbitri di intervenire prontamente e trattare con fermezza l'infrazione di trattenere un avversario, in particolare all'interno dell'area di rigore in occasione di calci d'angolo e di calci di punizione. Per affrontare queste situazioni l'arbitro deve:
• richiamare ufficialmente ogni calciatore che trattiene un avversario prima che il pallone sia in gioco
• ammonire il calciatore se continua a trattenere l'avversario prima che il pallone sia in gioco
• assegnare un calcio di punizione diretto o di rigore e ammonire il calciatore se ciò avviene una volta che il pallone è in gioco.

4. ILLUSTRAZIONI SUL FUORIGIOCO



Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco, che non interferisce con un avversario, tocca il pallone.
L'assistente dovrà segnalare il fuorigioco quando il calciatore tocca il pallone.

Un calciatore (A) in posizione di fuorigioco può essere considerato punibile prima di toccare il pallone se, a giudizio dell'arbitro, nessun altro compagno in posizione regolare ha l'opportunità di giocare il pallone.

Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco ostruisce chiaramente la linea di visione del portiere. Il calciatore dovrà essere considerato punibile perché impedisce a un avversario di giocare o essere in grado di giocare il pallone.

Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone impedendo all'avversario (B) di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, contendendoglielo. L'attaccante (A) contende il pallone all'avversario (B).

La posizione di fuorigioco dell'attaccante (B) è punibile perché gioca il pallone che rimbalza, è deviato o gli proviene da un salvataggio deliberato del portiere (o di un qualsiasi difendente), poiché (B) era in posizione di fuorigioco quando il pallone è stato per l'ultima volta toccato dal suo compagno (A).

Il tiro del calciatore (A) rimbalza o viene deviato da un avversario verso il calciatore (B), compagno di (A).
(B) deve essere considerato punibile perché gioca il pallone essendo stato in posizione di fuorigioco.

Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco, che non interferisce con un avversario, non tocca il pallone. Il calciatore non deve essere punito.

Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone e un suo compagno in posizione regolare (B) corre anche lui verso il pallone e lo gioca. Il calciatore (A) non ha toccato il pallone e, quindi, non può essere punito.

Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone ma non lo tocca. L'assistente dovrà segnalare che il gioco riprenderà con un calcio di rinvio.

Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco non ostruisce chiaramente la linea di visione del portiere, né sta contendendogli il pallone.

Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone ma non impedisce a un avversario di giocare o essere in grado di giocare il pallone. (A) non sta contendendo il pallone a (B).

Il tiro del calciatore (A) viene respinto dal portiere. Il calciatore (B) è in posizione regolare e gioca il pallone.
Il calciatore (C) in posizione di fuorigioco non viene punito perché non trae un vantaggio dall'essere in tale posizione, in quanto non tocca il pallone.

Un attaccante (C) è in posizione di fuorigioco e non interferisce con un avversario, quando un compagno (A) passa il pallone al calciatore (B) in posizione regolare (B1) che corre verso la porta avversaria e passa il pallone (B2) al compagno (C). Il calciatore (C) non può essere punito perché nel momento in cui gli è stato passato il pallone, si trovava in posizione regolare.

5. INFORTUNI

La sicurezza dei calciatori è di fondamentale importanza e l'arbitro deve facilitare il lavoro del personale medico, specialmente in caso di infortuni gravi e/o per la valutazione di un trauma alla testa. Ciò includerà rispettare e supportare i protocolli di valutazione / cure.

ANNOTAZIONI

PROTOCOLLO VAR

Il protocollo VAR, per quanto possibile, è conforme ai principi e alla filosofia delle Regole del Gioco.

L'utilizzo dei VAR è consentito solo qualora l'organizzatore della gara / competizione ha soddisfatto tutti i requisiti di implementazione previsti dal "Manuale VAR" e ha ricevuto l'autorizzazione scritta della FIFA.

1. PRINCIPI

L'utilizzo dei VAR in gare di calcio si basa su una serie di principi, che devono essere applicati in ogni gara in cui è previsto l'utilizzo dei VAR (ad eccezione dei calci d'angolo assegnati in modo errato – vedi punto 2. "Decisioni / episodi revisionabili").

1. Un VAR è un ufficiale di gara, con accesso indipendente ai filmati della gara, che può assistere l'arbitro soltanto in caso di **"chiaro ed evidente errore"** o **"grave episodio non visto"** in relazione a:
a. rete segnata / non segnata
b. calcio di rigore / non calcio di rigore
c. espulsione (inclusa una seconda ammonizione chiaramente errata)
d. scambio d'identità (quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato)
2. L'arbitro deve sempre prendere una decisione, ciò vuol dire che all'arbitro non è consentito omettere una decisione e poi utilizzare il VAR per assumerla; la decisione di consentire al gioco di proseguire dopo una presunta infrazione può sempre essere riesaminata.
3. La decisione iniziale assunta dall'arbitro non sarà modificata a meno che la revisione video non mostri palesemente che la decisione era un "chiaro ed evidente errore".
4. Solo l'arbitro può iniziare una "revisione"; il VAR (e gli altri ufficiali di gara) possono solo raccomandare una "revisione" all'arbitro.
5. La decisione finale viene sempre presa dall'arbitro, o in base alle informazioni del VAR o dopo che l'arbitro ha intrapreso una "revisione sul campo" (OFR = On Field Review).
6. Non c'è un limite di tempo per il processo di revisione poiché l'accuratezza della decisione è più importante della rapidità nel prenderla.
7. In caso di revisione, i calciatori e i dirigenti non devono circondare l'arbitro né tentare di influenzare il processo di revisione o la decisione finale.
8. L'arbitro deve rimanere "visibile" durante il processo di revisione per garantire trasparenza.
9. Se il gioco prosegue dopo un episodio che poi viene riesaminato, qualsiasi provvedimento disciplinare assunto / dovuto durante il periodo susseguente

l'episodio non viene annullato, anche se la decisione iniziale viene cambiata (tranne il caso di un'ammonizione o un'espulsione comminata per aver interrotto o interferito con un attacco promettente o un DOGSO).
10. Se il gioco è stato ripreso, l'arbitro non può effettuare una "revisione" tranne che per un caso di scambio d'identità o per una potenziale infrazione da espulsione relativa a condotta violenta, all'atto di sputare, mordere o all'agire in modo estremamente offensivo e/o ingiurioso.
11. Il periodo di gioco che può essere rivisto prima e dopo un episodio è determinato dalle Regole del Gioco e dal protocollo VAR.
12. Poiché il VAR controllerà automaticamente ogni situazione / decisione, non vi è necessità che gli allenatori o i calciatori richiedano una "revisione".

2. DECISIONI / EPISODI REVISIONABILI

L'arbitro può ricevere assistenza dal VAR solo in relazione a cinque categorie di decisioni / episodi. In tutte queste situazioni, il VAR viene utilizzato solo *dopo che l'arbitro ha preso una (prima / iniziale) decisione* (compreso lasciar proseguire il gioco), o se un episodio grave non viene visto dagli ufficiali di gara.
La decisione iniziale dell'arbitro non sarà cambiata a meno che non ci sia un "chiaro ed evidente errore" (questo include qualsiasi decisione assunta dall'arbitro sulla base di informazioni ricevute da un altro ufficiale di gara, ad esempio: il fuorigioco).

Le categorie di decisioni / episodi che possono essere riviste nel caso di un potenziale "chiaro ed evidente errore" o "grave episodio non visto" sono:

a. Rete segnata / non segnata

• infrazione della squadra attaccante nel costruire l'azione che ha portato alla segnatura o nel segnare la rete (fallo di mano, fallo, fuorigioco, ecc.)
• pallone non in gioco prima della segnatura
• decisione su "rete segnata / non segnata"
• infrazione del portiere e/o del calciatore che esegue un calcio di rigore o ingresso in area prima dell'esecuzione di un calcio di rigore da parte di un attaccante o difensore che viene poi direttamente coinvolto nel gioco se il pallone rimbalza da palo, traversa o portiere

b. Calcio di rigore / non calcio di rigore

• infrazione della squadra attaccante nel costruire l'azione che si conclude con l'episodio del calcio di rigore (fallo di mano, fallo, fuorigioco, ecc.)
• pallone non in gioco prima dell'episodio
• posizione dell'infrazione (all'interno o all'esterno dell'area di rigore)
• calcio di rigore erroneamente assegnato
• infrazione da calcio di rigore non punita

c. Espulsioni
• DOGSO (in particolare il punto dell'infrazione e la posizione degli altri calciatori)
• grave fallo di gioco (o contrasto imprudente)
• condotta violenta, mordere o sputare contro un'altra persona
• agire in modo offensivo e/o ingiurioso
• seconda ammonizione chiaramente errata

d. Scambio d'identità (cartellino rosso o giallo)
Se l'arbitro punisce un'infrazione ma ha chiaramente individuato in maniera errata il calciatore colpevole, soltanto la sua identità può essere riesaminata

e. Calcio d'angolo chiaramente assegnato in modo errato se la decisione può essere modificata immediatamente e senza ritardare la ripresa del gioco (opzione per le competizioni).

3. ASPETTI PRATICI
L'utilizzo dei VAR durante una gara comporta le seguenti modalità pratiche:
• Il VAR guarda la gara nella sala operativa video assistito da uno o più AVAR (Assistant VAR)
• A seconda del numero di angolazioni delle telecamere e di altre considerazioni può essere prevista la presenza di più di un AVAR e uno o più operatori video
• Solo le persone autorizzate possono entrare nella sala operativa video o comunicare con VAR / AVAR / operatore video durante la gara
• Il VAR ha accesso indipendente e controllo dei replay delle riprese televisive
• Il VAR è collegato al sistema di comunicazione utilizzato dagli ufficiali di gara e può ascoltare tutto ciò che dicono; il VAR può solo parlare con l'arbitro premendo un pulsante (per evitare che l'arbitro venga distratto da conversazioni nella sala operativa video)
• Se il VAR è impegnato in un "controllo" o una "revisione", l'AVAR può parlare con l'arbitro, soprattutto se il gioco deve essere interrotto o per assicurarsi che non venga ripreso
• Se l'arbitro decide di vedere il filmato, il VAR selezionerà l'inquadratura e la velocità del replay migliori; l'arbitro può richiedere ulteriori inquadrature / velocità

4. PROCEDURE
Decisione iniziale
• L'arbitro e gli altri ufficiali di gara devono sempre prendere una decisione iniziale (compresi eventuali provvedimenti disciplinari) come se il VAR non ci fosse (tranne per un episodio non visto)
• All'arbitro e agli altri ufficiali di gara non è consentito non assumere una decisione poiché ciò comporterebbe un arbitraggio "debole / indeciso", troppe "revisioni" e problemi seri se ci dovesse essere un guasto alla tecnologia
• L'arbitro è l'unica persona che può prendere la decisione finale; il VAR ha lo stesso status degli altri ufficiali di gara e può solo assistere l'arbitro

• Ritardare una segnalazione con la bandierina o un fischio per un'infrazione è ammesso solo in *una situazione di attacco molto chiara* quando un calciatore sta per segnare una rete o corre indisturbato dentro / verso l'area di rigore avversaria
• Se un assistente ritarda una segnalazione per un'infrazione, dovrà alzare la bandierina se poi la squadra attaccante segna una rete, le viene assegnato un calcio di rigore, un calcio di punizione, un calcio d'angolo o una rimessa dalla linea laterale o se conserva il possesso del pallone dopo che l'attacco iniziale è terminato; in tutte le altre situazioni, l'assistente dovrà decidere se alzare la bandierina o no, in base alle esigenze della gara.

Controllo

• Il VAR "controlla" automaticamente il filmato per ogni decisione / episodio di possibile o effettiva rete, calcio di rigore o espulsione diretta, o un caso di scambio d'identità, utilizzando diversi angoli di ripresa e velocità di riproduzione
• Il VAR può fare un "controllo" a velocità normale e/o al rallentatore, ma in generale, dovrebbero essere usati replay rallentati per situazioni come ad esempio: posizione dell'infrazione o del calciatore, punto di contatto per infrazione fisica e fallo di mano, pallone non in gioco (inclusa "rete segnata / non segnata"); la velocità normale dovrebbe essere usata per l'"intensità" di un'infrazione o per decidere se c'è stato un fallo di mano
• Se il "controllo" non indica un "errore chiaro ed evidente" o un "grave episodio non visto", di solito non è necessario che il VAR comunichi con l'arbitro: si tratta di un "controllo silenzioso"; tuttavia, a volte aiuta l'arbitro / l'assistente per gestire i calciatori / la gara se il VAR conferma che non si è verificato un "errore chiaro ed evidente" o che non si è verificato un "grave episodio non visto"
• Se è necessario ritardare la ripresa del gioco per un controllo, l'arbitro segnalerà chiaramente ciò tenendo un dito sull'auricolare e stendendo in avanti l'altro braccio con la mano a mostrare il gesto di attendere; questo segnale deve essere mantenuto fino al completamento del controllo poiché comunica che l'arbitro sta ricevendo informazioni (dal VAR o da un altro ufficiale di gara)
• Se il "controllo" indica un probabile "errore chiaro ed evidente" o un "grave episodio non visto", il VAR comunicherà queste informazioni all'arbitro che deciderà se iniziare o no una "revisione"

Revisione

• L'arbitro può avviare una "revisione" per un potenziale "errore chiaro ed evidente" o un "grave episodio non visto" quando:
  - il VAR (o un altro ufficiale di gara) raccomanda una "revisione"
  - l'arbitro sospetta che qualcosa di grave non sia stato "visto"
• se il gioco è già interrotto, l'arbitro ne ritarda la ripresa
• se il gioco non è ancora interrotto, l'arbitro interrompe il gioco quando il pallone è in una zona / situazione neutra (di solito quando nessuna squadra è impegnata in un'azione d'attacco) e mostra il gesto dello "schermo TV"
• il VAR descrive all'arbitro che cosa mostrano i filmati e l'arbitro poi:
  - mostra il gesto dello "schermo TV" (se non lo ha già fatto) e va nell'area di

revisione per vedere il replay del filmato – “revisione sul campo” – prima di prendere una decisione definitiva. Gli altri ufficiali di gara non vedranno il filmato a meno che, in circostanze eccezionali, non sia l’arbitro a chiederglielo

oppure

- prende una decisione definitiva in base alla propria percezione e alle informazioni comunicate dal VAR e, se del caso, da ulteriori indicazioni degli altri ufficiali di gara – revisione “solo VAR”

• Alla fine di entrambi i processi di revisione, l’arbitro deve mostrare il gesto dello “schermo TV”, seguito immediatamente dalla decisione finale

• Per decisioni soggettive, ad esempio intensità di un contrasto falloso, interferenza in un fuorigioco, considerazioni su un fallo di mano, è appropriata una “revisione sul campo”

• Per decisioni oggettive (che si “limitano ai fatti”), ad esempio, posizione di un’infrazione o di un calciatore (fuorigioco), punto di contatto (fallo di mano / fallo), posizione (all’interno o all’esterno dell’area di rigore), pallone non in gioco, ecc., è solitamente sufficiente una revisione del VAR, ma una “revisione sul campo” può essere intrapresa per una decisione oggettiva se aiuterà a gestire i calciatori o la gara o a rendere pienamente credibile la decisione (ad esempio, una decisione cruciale nel finale della gara)

• L’arbitro può richiedere differenti inquadrature delle telecamere / velocità di replay ma, in generale, il replay rallentato deve essere utilizzato per fatti come, ad esempio, la posizione di un’infrazione o di un calciatore, il punto di contatto (fallo di mano / fallo), la posizione (all’interno o all’esterno dell'area di rigore), pallone non in gioco (compresa rete segnata / non segnata); la velocità normale deve essere utilizzata per l’”intensità” di un’infrazione o decidere se c’è stato un fallo di mano

• Per decisioni / episodi relativi a reti, calcio di rigore / non calcio di rigore ed espulsioni per DOGSO potrebbe essere necessario rivedere la fase di gioco d’attacco che porta direttamente alla decisione / all’episodio; ciò può includere le modalità con le quali la squadra attaccante ha guadagnato il possesso del pallone

• Le Regole del Gioco non consentono che le decisioni relative alle riprese di gioco (calci d’angolo, rimesse dalla linea laterale, ecc.) possano essere cambiate una volta che il gioco è ripreso, pertanto non potranno essere oggetto di revisione

• Se il gioco è stato interrotto e poi ripreso, l’arbitro può avviare una “revisione”, e adottare i provvedimenti disciplinari appropriati, per un caso di scambio d’identità o per una potenziale infrazione da espulsione relativa a condotta violenta, all’atto di sputare, mordere e all’agire in modo estremamente offensivo e/o ingiurioso

• Il processo di revisione dovrebbe essere completato nel modo più efficiente possibile, ma l’accuratezza della decisione finale è più importante della rapidità con cui la si prende. Per questa ragione, e poiché alcune situazioni sono complesse con diverse decisioni / episodi revisionabili, non esiste un limite di tempo massimo per il processo di revisione

Decisione finale

• Quando il processo di revisione è completato, l’arbitro deve mostrare il gesto dello “schermo TV” e comunicare la decisione finale; le competizioni possono

anche implementare un sistema in cui l'arbitro spiega e annuncia pubblicamente le decisioni a seguito di una "revisione" VAR o di un lungo "controllo" VAR, come delineato nelle linee guida FIFA e nel Manuale VAR
• L'arbitro poi assumerà / cambierà / annullerà eventuali provvedimenti disciplinari (laddove necessario) e riprenderà il gioco in conformità con le Regole del Gioco

Calciatori titolari, di riserva e dirigenti
• Poiché il VAR controllerà automaticamente ogni situazione / decisione, non vi è necessità che gli allenatori o i calciatori richiedano un "controllo" o una "revisione".
• I calciatori, titolari e di riserva, e i dirigenti non devono tentare di influenzare o interferire con il processo di revisione, compreso quando la decisione finale viene comunicata
• Durante il processo di revisione, i calciatori titolari devono rimanere sul terreno di gioco mentre quelli di riserva e i dirigenti devono rimanere fuori del terreno di gioco
• Un calciatore titolare, di riserva o sostituito o un dirigente che insistentemente mostra il gesto dello "schermo TV" o entra nell'area di revisione sarà ammonito
• Un calciatore titolare, di riserva o sostituito o un dirigente che entra nella sala operativa video sarà espulso

Validità della gara
In linea di principio, una gara non è invalidata a causa di
• malfunzionamento della tecnologia VAR così come per la tecnologia sulla linea di porta (GLT)
• decisioni sbagliate che riguardano il VAR (dato che il VAR è un ufficiale di gara)
• decisione/i di non rivedere un episodio
• riesame/i di una situazione / decisione non revisionabile

VAR, AVAR o operatore video impossibilitato a svolgere il proprio compito
La Regola 6 – Gli altri ufficiali di gara prescrive: "Il regolamento della competizione deve stabilire chiaramente chi sostituisce un ufficiale di gara che è impossibilitato a iniziare o proseguire la gara e tutti i conseguenti cambi".
Nelle gare che utilizzano i VAR, ciò si applica anche agli operatori video.
Poiché sono necessari addestramento e qualifiche speciali per essere un ufficiale di gara al video / operatore video, i seguenti principi devono essere inclusi nel regolamento della competizione:
• Un VAR, AVAR o un operatore video che non è in grado di iniziare o continuare può essere sostituito solo da qualcuno qualificato per quel ruolo
• Se non è possibile trovare un sostituto qualificato per il VAR o l'operatore video*, la gara deve essere iniziata / proseguire senza l'utilizzo di VAR
• Se non è possibile trovare un sostituto qualificato per l'AVAR*, la gara deve essere iniziata / proseguire senza l'utilizzo di VAR a meno che, in circostanze eccezionali, entrambe le squadre concordino per iscritto che la gara può essere iniziata / proseguire solo con il VAR e l'operatore video
*** Questo non si applica se è presente più di un AVAR / operatore video.**

PROTOCOLLO SUI LIMITI DI TEMPO PER LE SOSTITUZIONI

Introduzione

Questo protocollo è correlato alla disposizione contenuta nella Regola 3, che prevede che un calciatore sostituito deve uscire dal terreno di gioco entro dieci secondi per evitare perdite di tempo e interruzioni del ritmo della gara.

Procedura

• Una volta che è stato esposto il tabellone delle sostituzioni o, in mancanza, l'arbitro segnala che deve avvenire una sostituzione[3], il calciatore sostituito deve uscire dal terreno di gioco:
- entro dieci secondi
- dal punto più vicino della linea perimetrale, salvo diversa indicazione dell'arbitro

• L'arbitro può effettuare un conto alla rovescia visibile degli ultimi cinque secondi con una mano alzata; questo conto alla rovescia visivo può essere accompagnato da un conto alla rovescia verbale, se necessario.

• Se il calciatore sostituito non è uscito dal terreno di gioco entro i dieci secondi:
- deve comunque uscire il più rapidamente possibile
- al calciatore di riserva che lo sostituisce non è consentito entrare sul terreno di gioco
- il gioco riprende
- la sostituzione non può essere annullata né il calciatore di riserva può essere cambiato
- il calciatore di riserva può entrare sul terreno di gioco solo alla prima interruzione dopo un minuto dalla ripresa del gioco e dopo aver ricevuto un segnale dall'arbitro

• Il minuto viene calcolato con un cronometro continuo ed è determinato dall'arbitro, che può essere coadiuvato dagli altri ufficiali di gara.

• Se durante un'interruzione di gioco vengono effettuate più sostituzioni, tutti i calciatori sostituiti devono uscire dal terreno di gioco entro dieci secondi dalla esposizione del tabellone delle sostituzioni / dal segnale per l'ultima sostituzione; l'esposizione del tabellone / l'indicazione non devono essere ritardate tra le sostituzioni effettuate durante la stessa interruzione.

• Se i dieci secondi vengono superati e al calciatore di riserva viene impedito di entrare, quest'ultimo viene ammonito solo in caso di ritardo eccessivo.

• L'arbitro può decidere di non applicare il limite di tempo di dieci secondi, in particolare quando:

---

[3] Se l'arbitro controlla l'equipaggiamento del calciatore di riserva all'altezza della linea mediana, i dieci secondi iniziano a decorrere al termine del controllo e l'arbitro segnala che la sostituzione venga effettuata

- un infortunio impedisce chiaramente a un calciatore di uscire dal terreno di gioco entro tale tempo;
- un calciatore non può lasciare il terreno di gioco nel punto più vicino alla linea perimetrale per motivi di sicurezza.

Poiché lo scopo del conto alla rovescia è quello di mantenere il ritmo della gara evitando perdite di tempo, se il calciatore che viene sostituito si trova molto vicino alla perimetrale o la sta oltrepassando quando l'arbitro raggiunge la fine del conto alla rovescia, il calciatore di riserva deve essere autorizzato a entrare.

PROTOCOLLO DI VALUTAZIONE E CURA DI INFORTUNI FUORI DAL TERRENO DI GIOCO

Introduzione

Questo protocollo riguarda la disposizione contenuta nella Regola 5, secondo cui un calciatore diverso dal portiere che viene valutato e/o curato sul terreno di gioco (la Regola 5 consente le cure sul terreno di gioco solo in determinate circostanze, vedi di seguito), o il cui infortunio causi l'interruzione del gioco, deve uscire dal terreno di gioco e rimanerne fuori per un minuto dopo la ripresa.

Lo scopo è quello di dare allo staff medico il tempo necessario fuori dal terreno di gioco per valutare l'infortunio del calciatore e stabilire se debba continuare a giocare, nonché di ridurre le interruzioni al ritmo della gara.

Procedura

Obbligo di uscire dal terreno di gioco per un minuto

• Un calciatore, diverso dal portiere, è tenuto a uscire dal terreno di gioco per un minuto dopo la ripresa del gioco in caso di una o più delle seguenti situazioni:
- il gioco viene interrotto perché il calciatore ha subito un infortunio effettivo o presunto
- l'arbitro ha segnalato allo staff medico di entrare sul terreno di gioco
- l'arbitro ha chiesto al calciatore se necessita di assistenza medica sul terreno di gioco e il calciatore l'ha richiesta

• Lo staff medico deve avere tempo sufficiente per effettuare una prima valutazione sul terreno di gioco, ma non deve curare il calciatore sul terreno di gioco a meno che non si tratti di un infortunio grave.
• Dopo qualsiasi valutazione iniziale, il calciatore deve uscire dal terreno di gioco (tranne nei casi specificati di seguito) e rimanerne fuori fino alla ripresa del gioco e allo scadere di un minuto.

Periodo di un minuto fuori dal terreno di gioco

• Il periodo di un minuto fuori dal terreno di gioco inizia alla ripresa del gioco.
• Il minuto viene calcolato con un cronometro continuo ed è determinato dall'arbitro, che può essere coadiuvato dagli altri ufficiali di gara.
• Il calciatore può rientrare sul terreno di gioco solo con l'autorizzazione dell'arbitro; deve rientrare dalla linea laterale se il pallone è in gioco, ma può rientrare da qualsiasi linea perimetrale se il pallone non è in gioco.
• Se il calciatore infortunato viene sostituito, la sostituzione non viene ritardata.
• Se il primo tempo termina prima che sia trascorso il minuto, il calciatore può rientrare sul terreno di gioco dall'inizio del secondo tempo; Questo principio si applica a:

- il periodo tra la fine del tempo regolamentare e l'inizio del tempo supplementare
- l'intervallo tra i tempi supplementari
- il periodo tra la fine del secondo tempo supplementare e i tiri di rigore

Un calciatore non è tenuto a uscire dal terreno di gioco per un minuto quando:

• il calciatore:
- dichiara di non aver bisogno di assistenza medica, tranne nel caso in cui il gioco sia stato interrotto a causa dell'infortunio; oppure
- esce volontariamente dal terreno di gioco durante il gioco o un'interruzione, a condizione che ciò non ritardi la ripresa del gioco

• si verifica un infortunio per il quale la Regola 5 consente a un calciatore di essere curato sul terreno di gioco:
- un portiere è infortunato
- un portiere e un calciatore di movimento si sono scontrati e necessitano di cure
- calciatori della stessa squadra si sono scontrati e necessitano di cure
- si è verificato un infortunio grave, in particolare un trauma cranico (ad es. commozione cerebrale), un problema cardiaco o un evento potenzialmente letale (ad es. convulsioni, soffocamento, ecc.)
- un calciatore si infortuna a seguito di un'infrazione fisica per la quale l'avversario viene ammonito o espulso (ad es. fallo imprudente o grave)
- è stato assegnato un calcio di rigore e il calciatore infortunato sarà colui che lo esegue

PROTOCOLLO PER IL CONTO ALLA ROVESCIA PER RIMESSE LATERALI E CALCI DI RINVIO

Introduzione

Questo protocollo si riferisce al conto alla rovescia di cinque secondi previsto dalle Regole 15 e 16 per evitare perdite di tempo e interruzioni al ritmo della gara in occasione di rimesse dalla linea laterale e calci di rinvio. Se il tempo limite viene superato, la ripresa del gioco spetta alla squadra avversaria.

Procedura

Quando l'arbitro ritiene che la squadra incaricata di eseguire una rimessa dalla linea laterale / un calcio di rinvio ritardi deliberatamente la ripresa del gioco:

• L'arbitro può usare il fischietto e/o la voce per indicare al calciatore di affrettarsi / non ritardare la ripresa del gioco.

• Per avviare il conto alla rovescia di cinque secondi (che può iniziare anche senza il segnale di cui sopra), l'arbitro:

- fischierà
- segnalerà chiaramente con la mano / il braccio che la ripresa del gioco deve essere eseguita
- effettuerà un conto alla rovescia visibile di cinque secondi con una mano alzata; tale conto alla rovescia può essere accompagnato da un conto alla rovescia verbale, ove opportuno.

• Se il pallone non è in gioco al termine del conto alla rovescia di cinque secondi, l'arbitro:

- assegnerà la rimessa dalla laterale alla squadra avversaria, da eseguire dalla stessa posizione della rimessa originale; oppure
- assegnerà un calcio d'angolo alla squadra avversaria da eseguirsi dall'area d'angolo più vicina al punto in cui doveva essere eseguito il calcio di rinvio.

• Qualora la ripresa del gioco venga assegnata alla squadra avversaria, si adotta un'ammonizione solo se il calciatore o un compagno di squadra ritarda eccessivamente la ripresa del gioco da parte della squadra avversaria.

L'arbitro non è tenuto ad attendere che un calciatore sia in possesso del pallone per avviare il conto alla rovescia di cinque secondi. Il conto alla rovescia può essere avviato anche se il calciatore causa deliberatamente un ritardo:

• recuperando lentamente il pallone
• assumendo una posizione errata su una rimessa dalla linea laterale
• posizionando il pallone in modo errato su un calcio di rinvio

Poiché lo scopo del conto alla rovescia è di mantenere il ritmo della gara evitando perdite di tempo durante rimesse dalla linea laterale e calci di rinvio, il calciatore non deve essere punito se sta eseguendo una rimessa dalla linea laterale o un calcio di rinvio quando l'arbitro raggiunge la fine del conto alla rovescia.

Linee guida per il principio secondo cui “Solo il capitano” può rivolgersi all'arbitro

Queste linee guida diventeranno un protocollo obbligatorio per tutte le competizioni che inizieranno a partire dal 1° luglio 2027. Fino ad allora l’implementazione è a discrezione degli organizzatori delle competizioni.

INTRODUZIONE

Rispetto e correttezza sono valori fondamentali del calcio, ma arbitri e altri ufficiali di gara sono regolarmente soggetti a dissenso verbale e/o fisico quando prendono decisioni. Nei casi più estremi, a volte i calciatori corrono verso gli arbitri e li circondano o si accalcano intorno, il che dimostra una mancanza di rispetto per l'arbitro, danneggia l'immagine del calcio e può risultare intimidatorio e demoralizzante.

Una più forte collaborazione tra l’arbitro e i capitani delle squadre può aiutare a infondere correttezza e rispetto reciproco. A questo proposito, affinché l'arbitro possa spiegare le decisioni chiave, solo i capitani potranno avvicinarsi all'arbitro, a condizione che lo facciano in modo rispettoso e si comportino come tali. Allo stesso tempo, sarà responsabilità di ogni capitano assicurarsi che i propri compagni di squadra rimangono a una distanza ragionevole dall’arbitro e non interferiscano nell'interazione tra l'arbitro e il/i capitano/i della squadra

Le seguenti semplici linee guida dovrebbero aiutare gli organizzatori di competizioni che desiderano applicare il principio “solo il capitano”.

LINEE GUIDA

- Le normali interazioni tra calciatori e arbitro sono consentite e rimangono importanti (per promuovere la trasparenza ed evitare possibili frustrazioni e conflitti)
- Qualsiasi calciatore (incluso il capitano) che mostri dissenso con parole o azioni verrà ammonito
- L’arbitro, ove opportuno, spiegherà le decisioni importanti al capitano/i o calciatore/i coinvolti in un episodio
- Per evitare che i calciatori si accalchino o circondino l’arbitro in situazioni importanti e in seguito a episodi o decisioni chiave:
    - solo un calciatore di ogni squadra, solitamente il capitano, può avvicinarsi all'arbitro e, nel farlo, deve sempre interagire in modo rispettoso
    - l'arbitro può istruire/incoraggiare i calciatori (verbalmente o con gesti) a non avvicinarsi a loro
    - i capitani delle squadre sono responsabili di aiutare a dirigere i loro compagni di squadra lontano dall’arbitro

- i calciatori che si avvicinano/circondano l'arbitro quando non è loro permesso di farlo possono essere ammoniti
- se appropriato, l'arbitro può ritardare la ripresa del gioco per consentire al/ai capitano/i di parlare con i compagni di squadra per spiegare una decisione, richiedere un comportamento corretto, ecc.

• L'interazione con, o un avvicinamento da parte di, qualsiasi calciatore diverso dal capitano è a discrezione dell'arbitro, ad esempio se il calciatore ha commesso un'infrazione, ha subito fallo e/o è infortunato

Quando il capitano è il portiere

• Quando il portiere è il capitano, l'arbitro deve essere informato, entro e non oltre il sorteggio prima del calcio d'inizio, su quale calciatore è designato per avvicinarsi all'arbitro al posto del portiere

• Solo il portiere o il calciatore designato, non entrambi, possono avvicinarsi all'arbitro

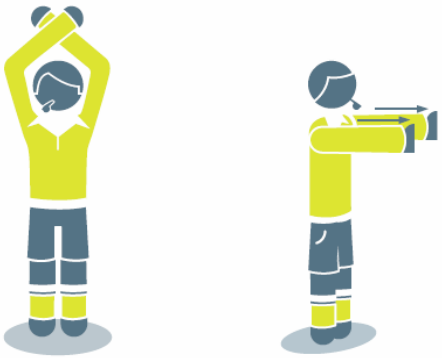
• Se il calciatore designato viene sostituito o espulso, deve essere designato un altro calciatore

Opzione per le gare giovanili, quelle tra veterani, tra disabili e per il calcio di base

Le linee guida di seguito si applicano solo per le gare giovanili, quelle tra veterani, tra disabili e per il calcio di base.

• L'arbitro può avviare le linee guida "solo il capitano" fischiando e utilizzando il seguente segnale:

- Sollevare entrambe le braccia sopra la testa e incrociarle ai polsi
- Disincrociare le braccia e muoverle davanti al corpo con i palmi aperti in un movimento di spinta in avanti per indicare che i calciatori non devono avvicinarsi



• Una zona riservata al capitano si estenderà quindi per 4 m attorno all'arbitro

• Se appropriato, l'arbitro può allontanarsi dai calciatori per creare la zona riservata al capitano

• Nessun calciatore è autorizzato a entrare nella zona riservata al capitano, ad eccezione del capitano di ogni squadra, che deve indossare una fascia identificativa
• Il capitano ha un certo grado di responsabilità nell'incoraggiare i compagni di squadra a rispettare la zona riservata al capitano e a rimanere ad almeno 4 m di distanza dall'arbitro
• Se un calciatore diverso dal capitano entra nella zona riservata al capitano, il trasgressore deve essere ammonito per dissenso tramite azione
• Se più di un calciatore di una squadra entra nella zona riservata al capitano, almeno un calciatore deve essere ammonito - questo sarà solitamente il primo calciatore non autorizzato a entrare nella zona riservata al capitano o il calciatore il cui approccio è più aggressivo
• Qualsiasi incidente in cui più di un calciatore non autorizzato di una squadra entra nella zona riservata al capitano deve essere segnalato alle autorità competenti dopo la gara*

**Si incoraggiano vivamente gli organizzatori della competizione ad applicare sanzioni appropriate per trattare le situazioni in cui più di un calciatore di una squadra entra nella zona riservata al capitano*